1996年12月1日発行(毎月1回1日発行)第15巻第12号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

DECEMBER 1996 12
定価 500Yen

この冬はライバルに差をつけろ!

パソコンでつくる オリジナル・コレクション

- 年賀状をデジタル・クリエイト
- 顔写真入り名刺で印象度アップ!
- ホームページ/Tシャツ

最新周辺機器ガイド付き
—スキャナ/デジタルカメラ他—

自分でできるパソコン・パワー・アップ!!

1375機種のパソコンに対応!!

灰色TOWNSにWindows95をインストールできた
PC-9801RA21/RA51にCPUアクセラレータを装着

新作ゲーム大量発表!!

今Windowsソフトがおもしろい
- マイクロソフトがWindows95用ゲーム4タイトルを発表!!
- イマジニアがタイトーの'80年代作品をリメイク
- NEC PowerVR搭載3Dアクセラレータボード「PC3D Engine」を発売!!

クリエイター&プログラマーへの登竜門
- セガサターンでBASICプログラムが組める!
- Macintosh用の日本語BASIC登場!
- プレイステーション「ネットやろうぜ」“楽しみかたのいろいろ”

人気アーケード・ゲーム徹底取材
- キャラクターの背景設定に迫る!
ダンシングアイ
- 2人の追加キャラ決定!
ストリートファイターEX
- 基礎知識&基本戦術を伝授!!
ウォーザード
- 新システムを斬る!
サムライスピリッツ天草降臨

エプソンカラリオ・シリーズでデジタル作品作りに挑戦しよう!

SIM COPTER

とじ込み付録 ★★★★★SUPER SOFT Hot Information★★★★★
356本の新作ソフト完全掲載! パソコン全機種,ゲーム機全機種,アーケード・ゲーム,ゲーム・ミュージック

マルチメディアのNEC
メッチャ、リアル。
メッチャ、スムーズ。
「A5 A列車で行こう5」
「バイオハザード」
「ReVolte」

NEC

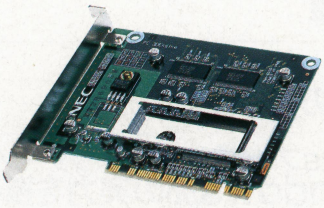
速くて、きれいで
新登場!!

ボードオンの瞬間、あなたのパソコンはメチャクチャ、スゴクて、キレイな3Dゲームマシンに変身する。

PC 3DEngine™

12月6日(金)発売予定

お待たせしました。パソコンで3Dゲームが快適に楽しめる3Dグラフィックアクセラレータボードが新登場です。新開発のNEC製3Dグラフィック用プロセッサ「Power VR™」を搭載。PCIバスに装着すればアーケードゲームに匹敵する、リアルでスピーディなハイクオリティ3Dゲームがプレイできる環境が実現されます。また、すぐに3Dゲームがエンジョイできるように、話題のCD-ROMタイトルをパッケージに同梱。ハードの性能からでも、ソフトのクオリティからでも、3Dグラフィックアクセラレータボードを選ぶならやっぱり「Power VR™」を搭載した「PC 3DEngine™」がお薦めです。じっくりとこの高性能で遊んでください。



PC 3DEngine

Power VR™搭載

PC 3DEngine™

パソコンを3Dゲームマシンに変える
3Dグラフィックアクセラレータボード。

＜製品仕様＞■NEC製3Dグラフィックスプロセッサ「Power VR™」搭載■3D描画性能　20万ポリゴン／秒■テクスチャメモリ　4MB■ PCIバススロット(Ver.2.1以上)専用■Direct3D™及びPowerVR™専用API「Super Graphics Library」対応■すぐ遊べるCD-ROMソフトを同梱・ReVolte・DoGAGENIE2・オリジナルゲーム集■価格未定

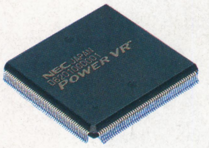
＜動作環境＞以下の仕様を満たすIBM PC/AT互換機※1
■Windows®95日本語版対応■CPU/Pentium®※2
■メインメモリ／16MB以上■VRAM／2MB以上
■PCIバススロット(Ver.2.1以上)搭載■CD-ROMドライブ
■640×480ドット、65536色以上表示可能、DirectDraw™対応ドライバがインストール済

※1 但し、上記動作環境を満たすすべての機種で動作を保証するものではありません。また使用するソフトウェアにより必要動作環境が異なりますので、詳しくはソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。
※2 必要とするCPUの処理速度は、使用するソフトによって異なりますので、ソフトウェアの取扱説明書をご覧ください。

POWER VR™

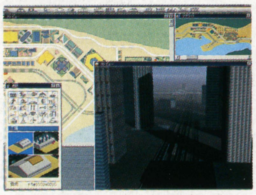
NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。

3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。



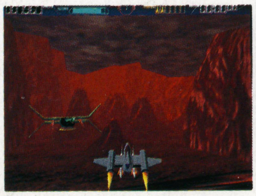
＜主な仕様＞■ハードウェアによる影の自動生成■独自開発の隠面消去技術■パースペクティブコレクション
■半透明、透明テクスチャ■環境マッピング■リニアMIPマッピング
■霧、暗がり効果
■平行光源、点光源、環境光　等

Power VR™対応ソフト、続々登場!※画面は開発中のものです。



「A5 A列車で行こう5」
アートディンク
12月発売予定
希望小売価格
¥12,800(税別)

「バイオハザード」
カプコン
発売日未定　価格未定



「ReVolte」
バーチャリティ
PC 3DEngine™に同梱

「覇王の魔城」(仮)
光栄
発売日未定　価格未定

●「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。●「Power VR」及びPower VRのロゴは、英国Video Logic Limitedの商標です。●Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。●Microsoft、Windows、Direct3D及びDirect Drawは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標及び商標です。● Pentiumは、米国Intel Corporationの登録商標です。●IBM PC/ATは米国IBM社の登録商標です。●その他、会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。●ご使用の際は、必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。

©1996by Artdink　©CAPCOM　©VIRTUALITY 1996　©KOEI CO.,LTD.　©Video Logic Limited,1996

お問い合わせは NECホームエレクトロニクス ホームサーバ事業部 TEL 03(3454)5111(大代表)

POWER VR

マイコンBASIC Magazine

12

DEC. 1996

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン12月号
第15巻 第12号 1996年11月25日印刷
1996年12月1日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1996 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株) 製本：(株)堅省堂
<本誌掲載の記事,プログラムの無断使用を禁止します>

27 特集
この冬はライバルに差をつけろ!
パソコンでつくるオリジナル・コレクション
28 スキャナ&デジカメを使いこなせ
34 年賀状をデジタル・クリエイト
32 顔写真入り名刺で印象度アップ!
34 まだまだあるぞ! ホームページ/Tシャツ作り
36 オリジナル作品づくりをサポートする 最新周辺機器ガイド

7 特集連動企画
すぐに始められるパソコン活用
エプソンカラリオ・シリーズでデジタル作品作りに挑戦しよう!

クリエイター&プログラマーへの登竜門 プログラム言語講座&投稿プログラム

82 PC-FXゲームアクセラレータ講座
〜ブロックくずしゲームを作ろう パート3〜

86 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
パソコンによる積分計算

90 Delphi完全マスター
読者の質問② "DLLの扱いかた"

94 F-BASIC for Windowsプログラム教習所 リターンズ
F-BASIC for Windows95の実力を探る!

98 Klik & Playゲーム作成術
対戦格闘ゲームに挑戦④ 相手の位置によって向きを変える

BM特選プログラム・コーナー

機種	タイトル	作者	ページ
Windows95(Visual Basic V4.0)	ナインスクエア	遠藤和広	100
FM TOWNS	INTERSEPTER ZERO	永井大助	104
	Project Racer	長船 俊	108
MSX	DICE TORILL	土田憲一	112
	FANTA	ELECTRIC SHEEP SOFT	114
PC-8801mkIISR	ReturN To GreeNWooD	松川氏	117
PC-9801	NUMCAR	安田隆憲	120
	KILL GAME	中野誠士	122
	ぐらぐらパニック	奇妙な手品師	124
	(実用)モールス信号養成プログラム	高橋勇二	127
	(実用)ナンバープレイス解答作成プログラム	工藤賢志	130
X1	風船ゲーム	さるかにハム吉	132
X68000	水戸黄門	たわけ・たか	134
FX-890P	カーレースinFX	こじろ	137
PC-E500	ジャンケンPON	渡邊鋭二	138
ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム			
PC-9801+FM音源	Rave Racer	メモル	139
X68000+NAGDRV+GS音源	イースV	重長孝之	142

38 **特報**
セガサターンでBASICプログラムが組める!
BASIC for SEGASATURN 登場

40 Macintosh用日本語BASIC登場
Future BASIC Ⅱ

42 プレイステーションのソフトが作れる
「ネットやろうぜ」“楽しみかたのいろいろ”

57 **1375機種のパソコンに対応!!**
自分でできるパソコン・パワーアップ!
―CPU, キャッシュ・メモリ, 増設メモリ―

通信関連企画
6 キミのブックマークに加えよう! **ホームページ・ナビゲーション**
52 BBS電話帳スペシャル 今月のテーマ: **ゲーム/環境**
54 BMネットワークTODAY **未来の会議システム NetMeeting**

好評連載企画
48 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX **安いがイチバン, 電話は二番!?**
74 Welcome! パソコンMUSICスタジオ **Windows用シーケンサ大集合 第2章**

新製品情報満載
76 **Information Catch Up!**
●Windows95とマックOSが動作するパソコンが登場!
●東芝がパソコンでDVDを楽しむ周辺機器を発表
●カラオケもインターネットも楽しめる新通信端末
●マウス操作でできるホームページ作成ソフト
●NECがDOS/Vパソコンの販売を開始
80 New Products 日本語変換もインターネット機能もさらに充実
一太郎7 for Windows95

146 明日のスター・プログラマー
147〜 **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード

NECホームエレクトロニクス……表2〜前付カラー3
エプソン販売……前付カラー12〜13
アセットコア・テクノロジー……前付カラー14
マイコンソフト……前付カラー20〜21
NEC……表4

メディア

帝人……前付カラー5

ソフト

富士通ミドルウェア……前付カラー15
富士通パレックス……前付カラー16〜17
富士通パソコンシステムズ……前付カラー18
セガ・エンタープライゼス……中付カラー148, 記事中カラー220〜221
アートディンク……中付カラー150〜151
P'PRO……中付カラー152〜153
TGL……中付カラー154
グラムス……中付カラー155
日本アドバンス・テクノロジー……中付カラー156
エレクトロニック・アーツ・ビクター……中付カラー157
SPS……中付カラー158
ネイティブソフト……中付カラー159
ソニー・ミュージックエンタテインメント…中付カラー160
ファミリーソフト……中付カラー161
魔法……記事広告167
日本ファルコム……表3

レコード関連

コナミレーベル(キングレコード)…中付カラー149
ファルコムレーベル(キングレコード)…記事中カラー237
ポニーキャニオン……記事中カラー242

学校関連

代々木アニメーション学院……前付カラー19
東京ゲームデザイナー学院……前付26

パソコン・ショップ

東北――
ワンダーボックス……記事中287
関東・甲信越――
ウェーブ・アイ……前付22〜23
ピー・アンド・エー……前付24〜25
ロケット本店……記事中64, 後付301
遊基パソコン館……記事中287
コンピュータバンク……後付302〜303
クレバリー……後付304〜305
インパクト……後付306
ポイント……後付307
パシフィックレンタル……後付308
アクティブ……後付309
ビットマップ……後付310
コムネット……後付311
サンマックス……後付313
ソフトショッププラム……後付314
OTTO……後付315
日本マイコン流通センター……記事中60〜63, 後付316〜322
関西――
アイツー……後付312
ユニオンコンピューターネットワーク……後付314
イオシス……後付315

中古基板販売

キョーワインターナショナル……記事中280
トライ……記事中282

キミのブックマークに加えよう！

GET Home Pages Navigation

ホームページナビゲーション

ついこのあいだまで，アナログ回線での通信速度は，33.6kbpsが限界とされていました。ところが，先日さらに高速な56kbpsのモデムが開発されるというニュースが飛び込んできました。

まだ具体的な製品の情報は明らかになっていませんが，現在のデジタル回線にせまる通信速度の実現に期待が高まります。

さて，今回は話題のプログラム言語『Java（ジャヴァ）』を駆使した楽しいホームページを紹介しましょう。

Home Pages Navigation Request

愛知県名古屋市・渡部 直さんの推薦

World Wide Adventure

ワールド・ワイド・アドベンチャー

http://wwajp.com
http://ux01.so-net.or.jp/˜ wwa/（ミラーサイト）

今回も自薦ホームページです。ここのメインは，渡部さんがJavaで作成したRPGシステム『World Wide Adventure（以降WWAと略）』。見下ろし型のRPGワールドが，テキスト・エディタで作れてしまう画期的なシステムです。

WWAワールドでは，ダンジョンRPG『Cave Dungeon(ケーブ・ダンジョン)』，アドベンチャー・ゲーム『Fantasy Island（ファンタジー・アイランド）』をプレイできます。その他にも，Javaの秀作ゲームを公開しているホームページへのリンクもあります。まさにインターネット時代のプログラム言語Javaの可能性を，遊びながら体感できる力作ホームページといえるでしょう。

なお，WWAワールドは，800×600ドット以上（1,024×768ドットがベスト）にしないと非常に遊びにくいので，画面モードを確認してからアクセスしてくださいね。

From 渡部 直さん

インターネットがブームになってかなり経ちますが，現在でも，”インターネットならではのゲーム”というものは見あたりません。通信対戦などはパソコン通信でもできるので，本当の意味でのインターネット・ゲームというのは，まだないのではないでしょうか。

この”World Wide Adventure”では，おそらくは世界初の”インターネット指向型ゲーム”に挑戦しました。ユーザーは，このシステムを使って自由にアドベンチャー・ワールドを作成して，それを自分のホームページに組み込むことができます。そして，ユーザーが作成したワールド同士をゲートでつなげて，一つの巨大な世界にすることができるのです。

興味のある人は，ぜひ，自分でワールドを作成して，世界に広がるアドベンチャー・ワールドの実現に協力してください。

キミのオススメ♥ホームページ募集

このコーナーでは，読者のみなさんがオススメするホームページを紹介したいと思います。

自分で開設しているホームページや，友達のホームページでもOK！ オススメのホームページのタイトルと，アドレス（http://〜），どんなホームページなのかを書いて，つぎのあて先までハガキ，または電子メールで送ってくださいね。

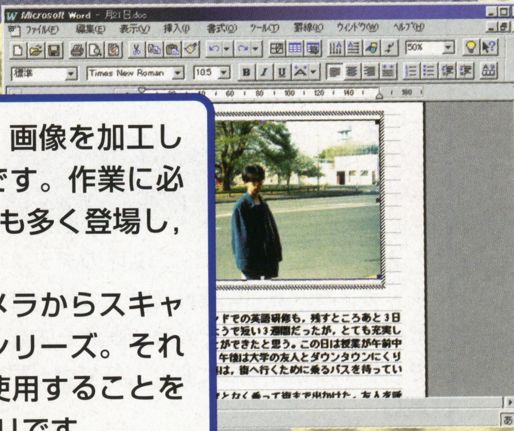
また，「こんなホームページはないの?」といったリクエストも募集しています。

みなさんどんどん応募してくださいね！

■ハガキのあて先
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
「ホームページナビ」係

■電子メールのあて先
bm@ jolls.co.jp
（タイトルに「ホームページナビ係」と必ず入力してください）
この記事の感想なども添えてくださいね！

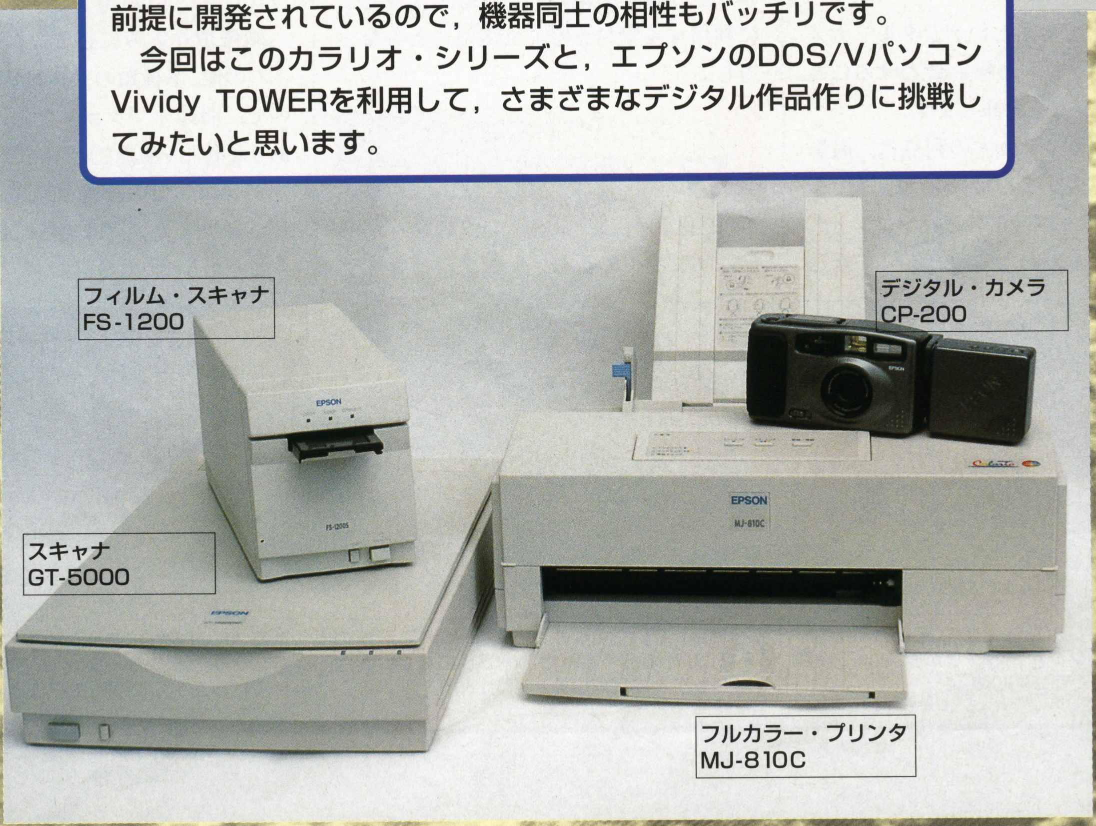
エプソンカラリオ・シリーズでデジタル作品作りに挑戦しよう！



パソコン活用の中でとくに注目を集めているのが，画像を加工してハガキや名刺などに利用する，デジタル作品作りです。作業に必要な，デジタル・カメラやプリンタといった関連機器も多く登場し，手軽にはじめられるようになりました。

エプソンのカラリオ・シリーズは，デジタル・カメラからスキャナ，プリンタまでそろった，人気の画像入出力機器シリーズ。それぞれが，カラリオ・シリーズの製品と組み合わせて使用することを前提に開発されているので，機器同士の相性もバッチリです。

今回はこのカラリオ・シリーズと，エプソンのDOS/VパソコンVividy TOWERを利用して，さまざまなデジタル作品作りに挑戦してみたいと思います。



素材となる画像を取り込もう

デジタル作品を作るには，まず素材となる画像をパソコンに転送しなければなりません。このような画像の取り込みには，スキャナやデジタル・カメラなどが利用されます。

これら画像入力機器にはそれぞれ特性があり，取り込みに向いている素材とそうでない素材とあります。写真やネガなど，素材の性質によって入力機器を使いわけ，たくさんの素材を集めましょう。

機動力バツグン！デジタル・カメラで素材集め

CP-200

価格：69,800円

▲前モデルのCP-100とデザインがそっくりの『CP-200』(価格69,800円)。CP-200には脱着可能な液晶モニタが付属している

いつでも持ち歩いてサッと使える

人気のアイテムとして注目のデジタル・カメラ。とくに液晶モニタの付いたモデルは，撮影したその場で画像を確認できることもあって大変な人気です（写真1）。

単独で使っても楽しいデジタル・カメラですが，パソコンと組み合わせることで，さらなる能力を発揮します。

デジタル・カメラ最大の利点は，撮影した画像をそのままパソコンへ転送できることです。ケーブル1本でパソコンと直接接続でき，撮影した画像を素早く転送できます。従来のカメラのようにフィルムを現像する必要がないので，手間も時間もかかりません。

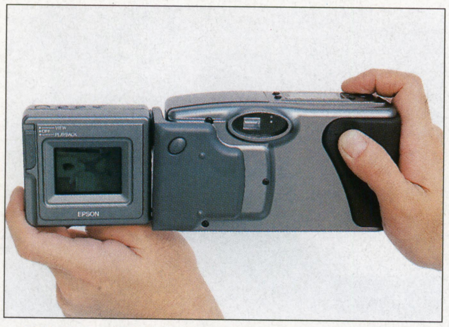
また，いつでも携帯できるので，画像加工に利用する素材集めにも重宝します。ちょっとした風景やモニュメント，街並みなどの画像を集めていけば，背景などに利用する素材がなくて困ることもないでしょう。

コンパクトになったエプソン新デジタル・カメラ

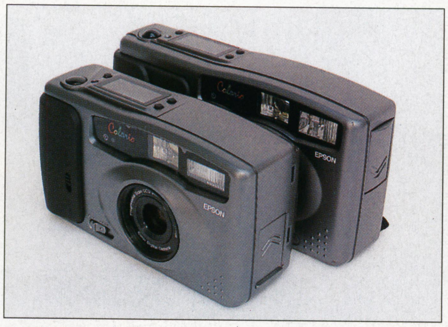
『CP-200』は，液晶モニタの脱着が可能なエプソンの新しいデジタル・カメラです。液晶モニタは，その場で撮影した画像を確認できるだけでなく，撮影時にファインダがわりとしても利用できます。本体にフラッシュを内蔵しているので，暗い場所での撮影もOK。前モデルにくらべ小さくなり，持ちやすくなったのもうれしいですね（写真2）。

画像取り込みに必要なケーブル，ドライバの他，8種類のソフトが付属しているので，別途オプションを購入する必要もありません（写真3）。

パソコンでの画像加工を考えるなら，デジタル・カメラはまさに必携のアイテムといえるでしょう。



《写真1》撮影した画像をすぐ見られるのが，液晶モニタ付デジタル・カメラの魅力。これならパソコンがなくても楽しめる



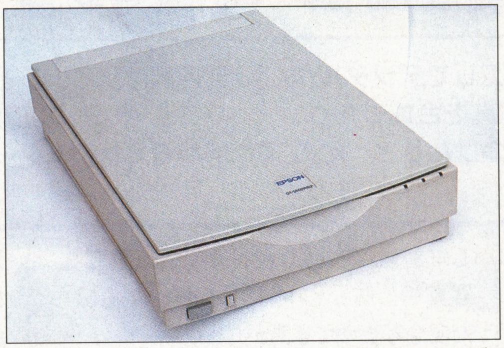
《写真2》CP-200の大きさを，前モデルのCP-100とくらべてみた。小ぶりになり，かなり持ちやすくなっている

《写真3》CP-200には，パソコンとの接続に必要なケーブルやユーティリティ・ソフトが付属している。すぐに画像を取り込めるぞ

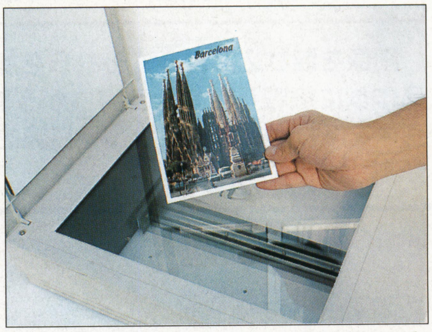
写真や印刷物の取り込みはおまかせ！

GT-5000 シリーズ

価格：59,800円



▲印刷物の取り込みに便利なGT-5000シリーズ。SCSI接続モデル『GT-5000WINS』と，パラレル接続モデル『GT-5000WINP』がある（価格各59,800円）



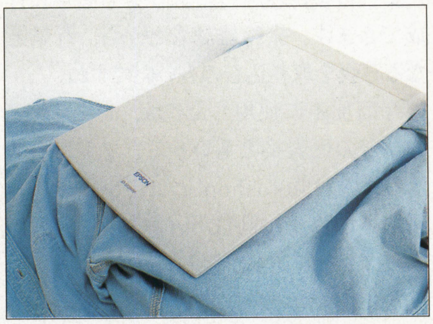
《写真4》世界中を写した絵ハガキがあれば，パソコン上で合成画像を作ることもできる。世界一周旅行も夢じゃないぞ

画像取り込みから文書保存まで使いかたいろいろ

プリントされた写真や雑誌のイラストなど，印刷物を取り込むなら，スキャナを利用しましょう。スキャナは，写真だけでなく，名刺を取り込んでデータベースの作成などにも利用できます。

絵ハガキの風景写真を取り込んで人物写真と合成すれば，架空の記念写真を作成することも簡単です（**写真4**）。また，アルバムから昔の写真を取り込んでいけば，デジタル・アルバムを作成でき，分厚いアルバムを整理することもできます。

模様のついた紙や布をセットして取り込めば，その模様を加工した画像の背景に利用できます。布地独特の色合いや模様を，作品に生かしましょう（**写真5**）。エプソンのGT-5000シリーズには，CD-ROMマニュアルの他，レタッチ・ソフトやOCRソフトなどが付属しており，文書保存にも利用できます。

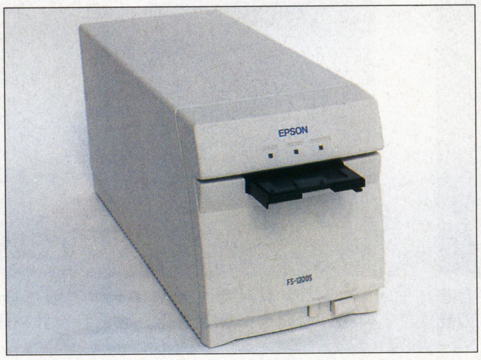


《写真5》ジーンズ生地などの模様を取り込めば，切り抜いた画像の背景に利用できる

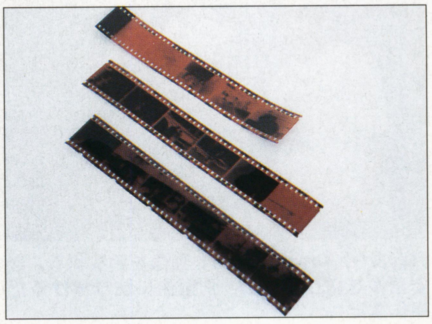
フィルム・スキャナで高画質取り込み

FS-1200 シリーズ

価格：69,800円



▲FS-1200シリーズには，SCSI接続モデル『FS-1200S』と，パラレル接続モデル『FS-1200P』がある（価格各69,800円）



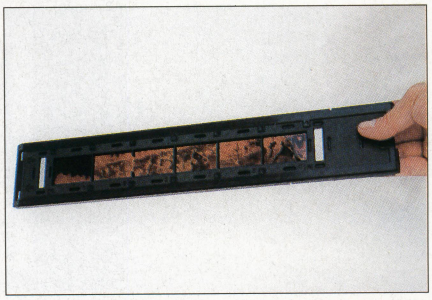
《写真6》ネガを利用すれば，プリント写真よりも高画質で画像を取り込める。ネガはきちんと保存してあるかな？

ネガを使って昔の写真も活用しよう

写真をより高画質で取り込みたいなら，フィルム・スキャナがおすすめです。ネガから画像を取り込むので，プリントされた写真よりもキレイに取り込めます。ネガは，プリント写真にくらべて粗末に扱いがちですが，このフィルム・スキャナがあれば，貴重な画像素材に変身します。

家の押入に眠っているネガを探しだして，昔の珍しい建物や，小さい頃の自分の写真を作品に活用しましょう（**写真6**）。

街角のDPEショップで現像してもらうと，画像は6枚1組のネガになって返却されます。 FS-1200は，専用のフィルムキャリアを使ってネガによる取り込みを行います（**写真7**）。添付ソフトを利用して，電子フォトアルバムやポストカード作成に活用しましょう。



《写真7》FS-1200は，ネガを切り取らずにそのまま添付のキャリアにセットして取り込みができる。

素材を加工して出力しよう！

画像を取り込んだら，それらを加工してデジタル作品作りに挑戦しましょう。ちがう写真を合成したり，画像を貼り付けてデジタル絵日記をつけたりと，その活用例はいろいろと考えられます。

ここでは，加工の手順を簡単に説明しながら，編集部が考えたデジタル作品をいくつか紹介しましょう。

レタッチ・ソフトで写真合成もカンタン

画像加工でまず思いつくのが，異なる画像を組み合わせる合成画像。絵ハガキと自分を撮影した写真さえあれば，行ったことのない外国の記念写真も簡単に作成できます。旅行雑誌などから，背景となる写真を取り込むのもいいですね。

今回加工に使用したのは，レタッチ・ソフトの代表格ともいえる，アドビシステムズの『Photoshop（フォトショップ）』。明るさの修正や画像サイズの調整など，あらゆる画像加工が楽しめます。

2枚の画像の合成は，画像から切り抜きたい部分を選択し，選択部分をコピーして別画像へ貼り付けるだけ（**写真8**，**写真9**）。あっという間に世界中で撮影した記念写真ができあがります。

合成した画像は，ただ印刷するだけでなく，年賀状やオリジナル・カレンダーなど，いろいろな用途に使うことができます。

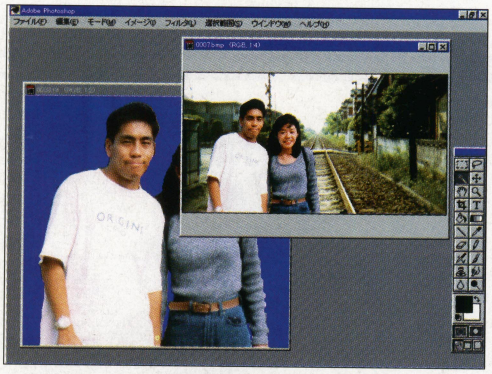
たくさんの海外に行った画像を年賀状に使って，友達をビックリさせましょう。

旅の思い出をパソコンで作成

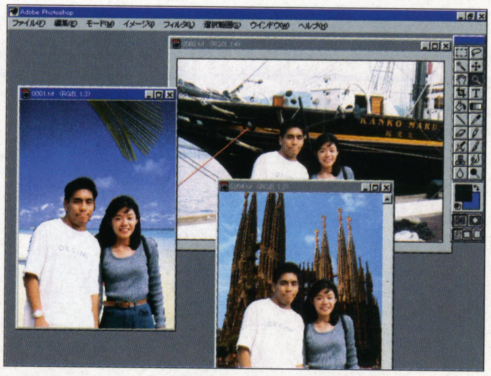
本当に旅行に行ったなら，旅行中に撮影した写真を取り込んで，絵日記風にまとめてみるのもおもしろそうです。旅先で手に入れた観光パンフレットや，目的地までの地図などをスキャナで取り込めば，資料としても充実します。作成した絵日記は，印刷して小冊子にしたり，MOに保存して大切に保管しておきましょう（**写真10**）。

『MS-Word（ワード）』や『一太郎』などのワープロ・ソフトは，画像の貼り付けを自由に行なえ，画像の拡大，縮小などのレイアウト変更も可能です。デジタル・カメラやスキャナで取り込んだ画像をワープロ・ソフトで活用し，旅の思い出を記録しておきましょう。

デジタル絵日記のアイデアは，毎日の記録に利用してもおもしろそうですね。また，ワープロを使えば，名刺やシールも作成できます（**写真11**）。



《写真8》Photoshopで画像を合成する。必要とする画像を切り取って，別画像に貼り付けるだけの簡単作業だ



《写真9》絵ハガキをスキャナで取り込めば，旅行の記念写真を作成できる。めざせ世界一周？

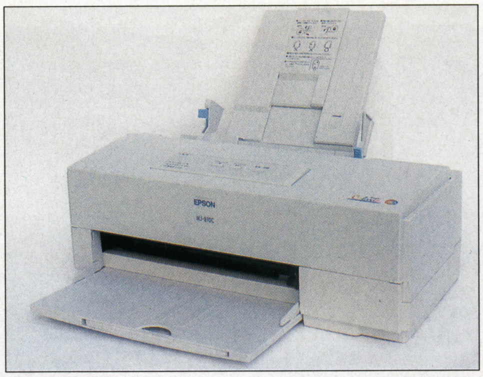
《写真10》ワープロ・ソフトを利用すれば，デジタル絵日記をつけられる。旅の思い出も鮮やかによみがえるぞ

《写真11》デジタル絵日記の他にも，名刺やシールの作成もできる。顔写真入りの名刺なら，印象度もバツグン！

デジタル作品をカラー印刷で楽しむならコレ！

MJ-810C

新価格：42,800円
（10月22日から）



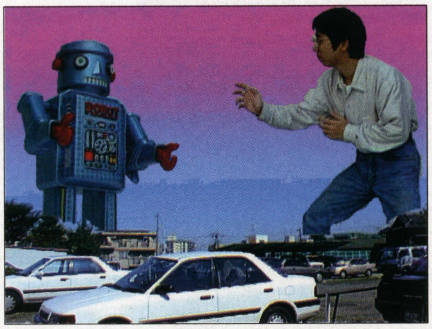
▲最新モデルの登場で，価格のさがった『MJ-810C』（新価格42,800円）。今一番お買い得なプリンタだ

《写真12》今カラリオ・シリーズ製品を購入すると，年賀状作成ソフト『カラリオ年賀』が付属してくる。年賀状作成の強い味方だ

年賀状作成に大活躍！

作成した画像を年賀状などに利用するには，カラー印刷が可能なプリンタが必要です。そこで登場するのが『MJ-810C』。720dpiの高解像度で，画像も文字もキレイに印刷できます。12月末までなら年賀状作成ソフト『カラリオ年賀』も付属して，大変お買い得になっています（写真12）。

こういったデジタル作品作りは，パソコンを持っている人だけが体験できる，とってもクリエイティブなパソコン活用法です。みなさんもデジタル作品をつくって，パソコンをもっともっと活用しましょう。パソコンをゲームやワープロにしか使わないなんて，もったいないですよ！



《写真13》特撮映画さながらのワンシーンだってお手のもの。画像を年賀状に利用すれば爆笑まちがいなし？

《写真14》付属ソフト『カラリオ年賀』を利用した作成例。収録されているイラストを活用して，カラフルな紙面にしよう

■問い合わせ先■

エプソンインフォメーションセンター
●カラリオ・シリーズに関する問い合わせ
☎0424-99-7133
●パソコンに関する問い合わせ
☎0424-99-7155
■ホームページ
http://www.epson.co.jp

写真なみの高画質印刷を実現　エプソンの高性能プリンタPM-700C

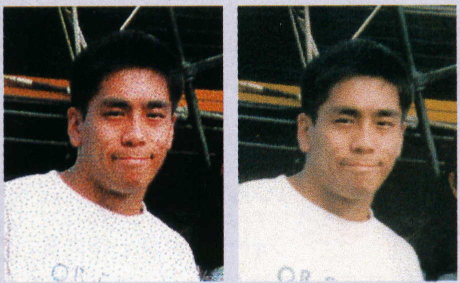
11月23日，エプソンから驚異の新プリンタ『PM-700C』が発売されます。

新開発の専用インクを6色搭載することで，自然に近い色表現，高画質印刷が可能になりました。これまでのカラーインクジェット・プリンタで見られた，インクのツブツブも目立たなくなり，細かい部分もより緻密に再現できます。

さらに，自動画像補正機能がデータを印刷に最適な設定にしてくれるので，面倒な操作も必要ありません。

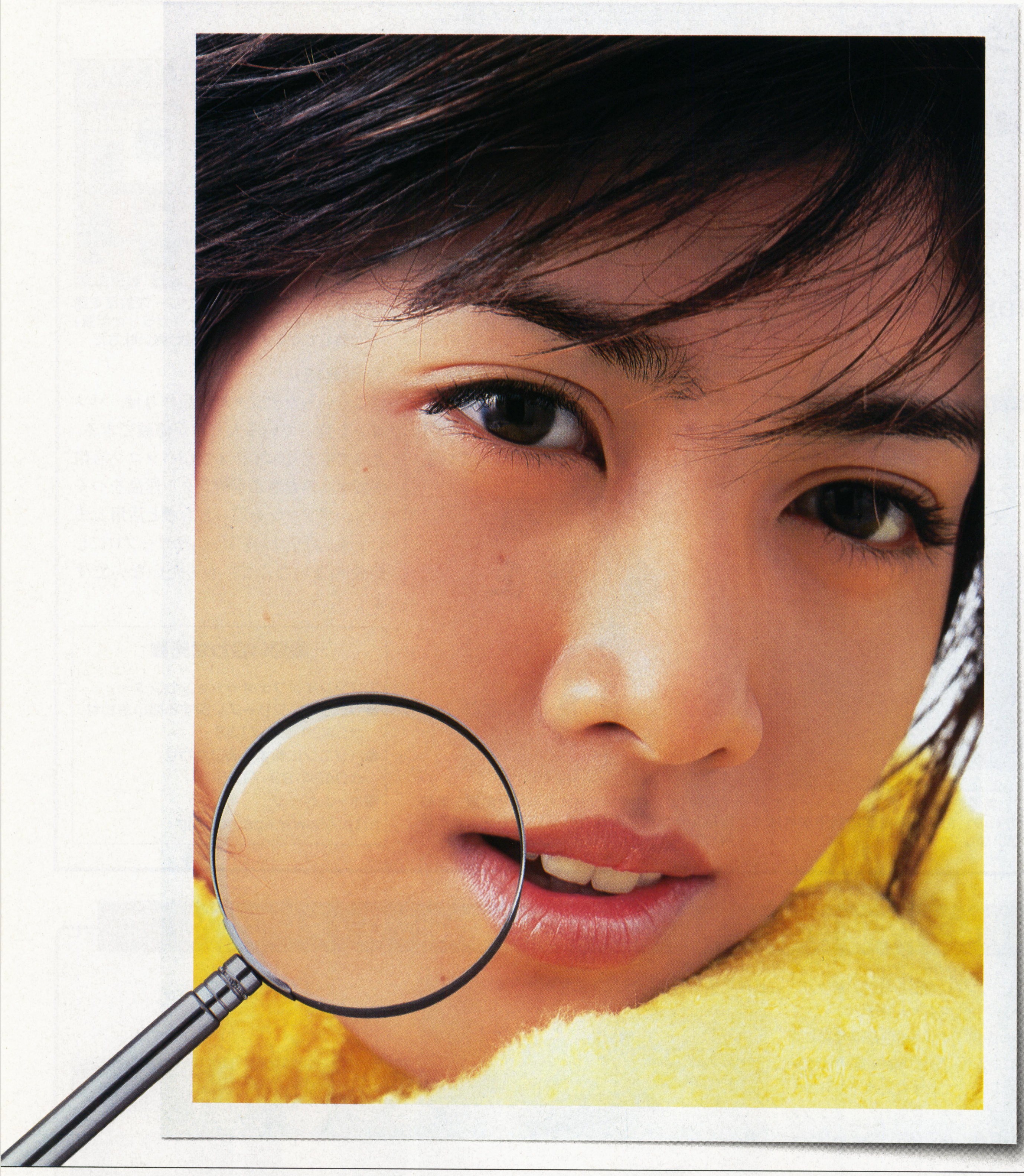
これほどの高性能にも関わらず，59,800円という低価格を実現。プリンタ購入を予定している人は大注目です。

《写真15》これまでのMJシリーズとはうってかわって，丸みを帯び洗練されたデザインのPM-700C



《写真16》左が従来のプリンタ，右が新モデルPM-700Cの印刷サンプル。これがプリンタの印刷？と思わせるほどの高画質だ

カラーで発想、
エプソンです。



大賞
300万円

驚異の写真高画質による感動プリント作品大募集
'96 エプソンカラーイメージングコンテスト
フォト・マッハジェット大賞

応募期間：1996年11月15日〜1997年2月14日 ●写真部門(組写真/単写真各賞等)●一般プリント部門(年賀状/カレンダー各賞等) ※応募の際に使用するプリンタ(出力機器)のメーカーは問いません。お問い合わせ：エプソンカラーイメージングコンテスト事務局 03-5321-4247 受付時間/10:00〜17:00(土日祝除く)

カラーイメージングフォトサロン開設！
エプソンのホームページでは、森永純氏らの著名写真家による、フォト・マッハジェットプリンタで作りあげた作品展やカラーイメージング大賞の過去の受賞作品など、カラーイメージングに関するコミュニケーションスペースを開設しました。(http://www. epson. co. jp/photosalon/)

FAX インフォメーション
最新カタログ、詳細製品情報がいつでも取り出せます。※電話のかけ間違いが増えておりますので、番号をお確かめの上おかけください。
札幌(011)221-7911 東京(0424)99-7100 名古屋(052)202-9532 大阪(06)397-4359 福岡(092)452-3305
ファクシミリ(プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種)からお電話をおかけになり、音声案内にしたがって操作してください。メニューについては、資料番号 00 でご確認ください。

Colorio インフォメーション
(年末特別開設)
カラリオシリーズに関するご質問の土日祝日専用電話窓口をオープンいたします(期間限定) ●**実施期間**：96年11/9〜12/23の土日祝日 ●**受付時間**：9:30〜12:00/13:00〜17:30
●**対象機種**：カラリオプリンタ/スキャナ/フィルムスキャナ/デジタルカメラ/カラリオ年賀　＊左記対象機種に関するお問い合わせに限らせていただきますので、ご了承ください。
●**電話番号**：札幌(011)222-7932 仙台(022)214-7723 東京(0424)99-7140 名古屋(052)202-9538 大阪(06)399-1139 広島(082)240-0431 福岡(092)452-3976

EPSON

超カラリオ、デビュー。

驚異の写真高画質と2倍速プリントを実現。
エプソンが変える、カラープリンタの新基準。

(キレイ)フォト・マッハジェット技術により、12倍の画像表現力(従来比)を実現。

拡大写真

(従来のインクジェットプリンタ)

(Newカラリオ)

かつてない、なめらかさ、美しさ、あざやかさ。カラーインクジェットプリンタの宿命と言われたインクのツブツブを消すことに成功した、エプソンならではのフォト・マッハジェット技術。マイクロマッハヘッドにより可能になった従来比約1/3(粒子重量)のマイクロドットとデータ量が約4倍になる1/4濃度のライトインクを合わせ持った6色インク(従来4色)採用により、従来比12倍の画像表現力を実現しました。さらに、従来比約2倍の高精度メカ機構により、紙送り時に生じるわずかな誤差を最小限に押さえるとともに、高度な画像処理技術を搭載。肌などの質感、微妙なグラデーション、細かい罫線まで、極限までなめらかに表現することができます。しかも、普通紙、専用紙、ハガキなど多彩な用紙に対応しているので、作る楽しさがグッと広がります。

(ハヤイ)キレイを待たせない。2倍速プリント(従来比)。

カラーインクジェットプリンタのもうひとつの課題、スループット時間の短縮にも成功したエプソンならではのテクノロジー。インクの噴射時に加熱・冷却を繰り返す方式に比べ、より高速プリントが可能な、電圧を高度に制御して圧力を発生させるMACHヘッド方式がさらに進化。応答速度を高め、しかもプリンタドライバを改良することにより、従来比約2倍の高速出力を実現。キレイをすぐ見たい。そんな声にいち早く応えるNewカラリオです。

■印刷スピード※比較図

PM-700C	4分0秒
従来機	7分28秒

出力環境:Pentium166MHz、DOS/V、32MB RAM、Windows95
※スーパーファインモード時、約15MB A4フルカラー画像

(カンタン)だれでもカンタン。最適フォトプリント。

自動的に明るさ・コントラストを最適設定してくれる、Newカラリオならではのオートフォトファイン※(自動画像補正)機能。明るすぎたり暗すぎる写真データでも、もう安心。だれでもカンタン、クリックひとつで色あざやかな写真高画質をプリントできます。※データ自体は補正されません。

さすが、カラリオ。

- ●フルカラーでどんどん印刷しても気にならない低ランニングコスト。A4フルカラー原稿1枚あたり19.8円(各色7.5%)、モノクロ原稿1枚あたり3.2円(ANK1500文字)。
- ●Windows95/3.1、Macintosh用プリンタドライバを標準添付しているので、パソコンとの接続ケーブルを用意するだけで使用可能。
- ●初めての人でもパソコン画面を見ながら、かんたんにセットアップできるCD-ROMガイダンスソフト「彩ちゃんのカラリオ四姉妹」標準添付。
- ●グリーティングカードや季節のあいさつ、写真入りのシールなどが作れるカード作成ソフト「カード工房」標準添付。
- ●写真合成が楽しめるソフト「Daisyコラージュ」標準添付。
- ●スキャナと組み合わせてカラーコピーができるソフト「Personal Copy」標準添付。

カラリオガールズ

高画質の新基準
フォト・マッハジェット プリンタ
PHOTO-MACHJET
New Colorio カラリオ

PM-700C 標準価格 ¥59,800(税別/ケーブル別売)

パソコン買ったらカラリオだネ!

新登場

11月23日発売

Windows®/Macintosh専用機

※会社名、商品名は各社の商標、または登録商標です。※Microsoft Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。※MacintoshはApple Computer,Inc.の登録商標です。

「カラリオ年賀」プレゼントキャンペーン実施中(12月31日まで)

期間中、カラリオとGTシリーズをお買い求めの方に、写真やイラスト入りの年賀状が、だれでも手軽に作れる超カンタンソフト「カラリオ年賀」をプレゼント。数に限りがありますのでお早めにどうぞ。

【カタログのご請求】ハガキに製品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号および雑誌名を明記して右記へご送付ください。〒182 調布郵便局 私書箱第41号 エプソン販売株式会社カタログ請求{プリンタ}係
【インターネット】エプソンホームページにて、製品情報を提供しております。SEIKO EPSON WWW SERVER(http://www.epson.co.jp)
【プリンタ購入ガイドインフォメーション】製品の購入をお考えになっている方の窓口です。(0424)99-7111 【エプソンインフォメーションセンター】製品に関するご質問・ご相談に電話でお答えします。 札幌(011)222-7931 仙台(022)214-7624 東京(0424)99-7133 名古屋(052)202-9531 大阪(06)399-1115 広島(082)240-0430 福岡(092)452-3942 受付時間 9:00〜17:30 月〜金曜日(祝日除く)
【ショールーム】東京都千代田区外神田3-13-7 大阪市浪速区日本橋5-4-20(水曜日定休)

■消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店およびエプソンOAサプライ株式会社(0120)251-528でお買い求めください。

エプソン販売株式会社 セイコーエプソン株式会社

VIPER
Max Drive NEWラインナップ

超高速4倍速・最大133MHz動作/16KBライトバックキャッシュ内蔵ODP登場。
AMD社・Am5x86-133MHz搭載(本製品は5V・ODPソケット/CPUソケット(168/169/237/238 ピンPGAソケット)に搭載可能なCPUアクセラレータです。)

VIPER Max Drive 586X (4X times) ―― ¥39,800- 推奨小売価格(税別)　Windows 95 対応

対応機種：NEC　98MATE(Ae/As2/Be/Bs/Xe/Xs/As3/Ap2/Bp)
98MULTi(Cb2/Ce)
98FELLOW(BA3/BX3)
対応機種拡大中　EPSON　PC-486MR/MU/MV/MS/HG/HX/RS

本製品の動作周波数は、システムクロックにより異なります。
33MHz→133MHz、25MHz→100MHz

【ご注意】左記対応機種に関しては、購入前に1度弊社までお問い合せ下さい。

VIPER 98MULTi専用ODP
Power MULTi NEWラインナップ

98MULTi・CanBeシリーズのPC9821Cx modelS2/S3に話題のPentium-75MHz相当CPU、Cyrix社・5x86を搭載。

VIPER POWER MULTi 586-CX ―― ¥49,800- 推奨小売価格(税別)　ドライバーソフト付　Windows 95 対応
- 16KBライトバック・キャッシュ内蔵
- 6ステージ・スーパーパイプライン設計と分岐予測機能
- データフォワーディング機能
- 64ビット化内部浮動小数点演算ユニット(FPU)
- 低消費電力設計

本製品は今まで搭載不可能だった169ピン(SOCKET1)CPUソケットにペンティアムを搭載可能にしたユニークなODPで、これによりWindowsアプリケーションを快適に動作させせます。　特許出願中

98FELLOWシリーズのPC9801BX2をPentium搭載マシンへグレードアップ。
VIPER POWER MULTi PNT-25 ―― ¥53,000- 推奨小売価格(税別)

98MATEシリーズの初代PC9821AP/ASをPentium搭載マシンへグレードアップ
VIPER POWER MULTi PNT-33 ―― ¥55,800- 推奨小売価格(税別)

VIPER 98MULTi専用ODP Power MULTi

Cs2、Ce2の最上位機種、3倍速、75MHz/100MHzのDX4へ

VIPER Power MULTi VM-4 ―― ¥69,800- 推奨小売価格(税別)　Windows 95 対応
対応機種：　NEC　PC9821 Cs2 シリーズ

VIPER Power MULTi Ce-4 ―― ¥69,800- 推奨小売価格(税別)
対応機種：　NEC　PC9821 Ce2 シリーズ

本体クロック2倍速、8Kバイトキャッシュメモリー搭載　低価格で登場。

VIPER X

386SX用 VIPER X Type S ―― ¥19,800- 推奨小売価格(税別)
対応機種：　NEC　PC9801 RS、DS、ES、FS、FX、CS、GS
PC9821 S1、S2
EPSON　PC386M、VR、GE、P
※Viper X Type Sを使用していただく際、対応パソコンが赤字の場合、CPUのバージョン確認が必要です。

386DX用 VIPER X Type P ―― ¥14,800- 推奨小売価格(税別)
対応機種：　NEC　PC9801 DA、RA
EPSON　PC386 S、V

EPSON Up Grade NOTE用ODP　ノートパソコンが100MHzのDX4に

VIPER Max Drive

VIPER Max Drive SUV 75 ―― ¥64,800- 推奨小売価格(税別)　放熱対策済
対応機種：　EPSON Up Grade NOTE
ASシリーズ：　AS、ASD2、ASC、ASX
- 3倍速アクセラレータ、75MHzのDX4使用

VIPER Max Drive 586 G ―― ¥49,800- 推奨小売価格(税別)
対応機種：　EPSON 社製　PC-486GR、GR+、GR Super
- 16KBライトバック・キャッシュ内臓 ●6ステージ・スーパーパイプライン設計と分岐予測機能
- 64ビット化内部浮動小数点ユニット(FPU) ●データーフォワーディング機能 ●低消費電力設計

CPU：Pentium 互換　Cyrix 社製 Cx5X86 100MHz

VIPER Max Drive 586 S ―― ¥49,800- 推奨小売価格(税別)
対応機種：　EPSON 社製　PC-486SE、FE
- 16KBライトバック・キャッシュ内臓 ●6ステージ・スーパーパイプライン設計と分岐予測機能
- 64ビット化内部浮動小数点ユニット(FPU) ●データーフォワーディング機能 ●低消費電力設計

CPU：Pentium 互換　Cyrix 社製 Cx5X86 100MHz

製造・販売元
アセットコア・テクノロジー株式会社
〒222 横浜市港北区新横浜3-6-12 日総第12ビル 9F
TEL.045-473-5261(代) FAX.045-474-0621 NIFTY ID:LDP04165

※NIFTY-Serve PC Vendor STATION Dに製品情報ライブラリ、情報サロン及びユーザーサポート会議室を開設

アセットコアのアップグレードサービス

■Canbe Cb用ODP	PC-9821 Cbを486DX4-100MHzへ	価格 ¥ 59,800-
■ThinkPad DX4 換装	230,360,530を486DX4へ	価格 ¥ 62,800-
	CPU+HDD　DX4+720MB	価格 ¥123,600-

価格は税込みです。又、商品及び申込等の詳細は、お問い合わせ下さい。

※記載されている金額には消費税は含まれていません。※外観及び仕様は予告なく変更させていただく場合があります。
※各社・各製品は、各社の商標・登録商標です。

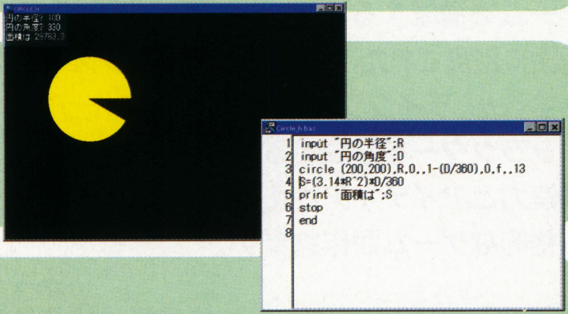
Q1

FUJITSU

N88-BASICのプログラムソースがWindowsで動くの?
はい,F-BASIC95なら動きます!

Q2「WindowsのDOS窓で動くということですか?」

いいえ、普通のウィンドウです。DOS時代の画面が一つのウィンドウ内で実行されると考えてください。



Q3「動くのはN88-BASICだけですか?」

その他にも、QuickBASIC,MS BASIC,BASIC/98,F-BASIC86などのDOS BASICとのソースとデータの互換があります。ほとんどの命令がそのまま、一部はパラメタの変更やデータコンバータを利用して、DOS時代のノウハウを活かすことができます。

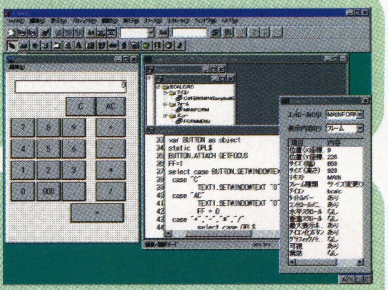
Q4「Windows95に対応していますか?」

はい、対応しています。操作性はもちろんのこと、F-BASIC95で生成したプログラムは、32bitアプリケーションとなりますので、実行速度の向上や64KB以上の大きなデータを取り扱うことができます。また、ロングファイル名も取り扱うことができます。

Q5「VisualBasicとは、どう違うのですか?」

F-BASIC95は、従来からの逐次処理(手続き)型のプログラミング技法を基本にしています。一方、VisualBasicは、イベント駆動(ドリブン)型のプログラミング技法を採用しています。これまでの資産やノウハウを活用したり、これからプログラミングを学ぼうとする場合にはF-BASIC95が最適です。

Q6「98で作ったプログラムが、DOS/V機で動くのですか?」



はい、動きます。F-BASIC95が生成したプログラムは機種に依存しないので、その逆も大丈夫です。Windows95のパソコンなら、機種を問いません。また、ランタイムルーチンを結合させることもできるので、F-BASIC95のインストールされていない環境でも実行できます。

Q7「Windowsらしいプログラムもつくれますか?ビジュアルプログラミングができますか?」

はい、できます。従来からの手続き型プログラムに少し手を加えるだけで、ダイアログボックスやスクロールバーなどGUIを利用したり、ボタンが押されるまで待つイベントドリブンプログラムへの拡張が簡単にできるのです。加えて、クリップボードやOLE連携でF-BASIC95と他アプリケーションの間でデータを利用しあう、サウンド・CD-ROMドライブをF-BASIC95プログラムから制御するなどの、Windowsの機能を充分に利用するプログラムへ拡張できます。

32bit アプリケーションが作れる

新 発 売

F-BASIC95 for Windows

プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングでつちかってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなBASICユーザの願いをかなえてくれるのが「F-BASIC95」。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽/映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム: F-BASIC86、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ:読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisualBasic ●マウス:必須 ●OS:Microsoft Windows 95 ●F-BASIC コンパイラ for Windows V3.1同梱(16bit版)

価格35,000円(税別)

■お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16(日興不動産ビル)
TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
受付時間/9:00~12:00、13:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日をのぞく)

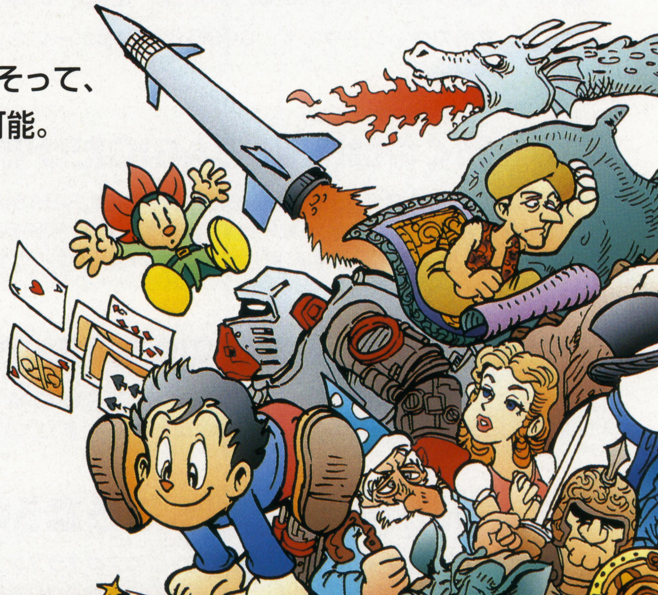
*Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。
*その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標及び登録商標です。*価格には消費税は含まれておりません。

ホームページ開設 http://www.infoweb.or.jp/fmw/

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

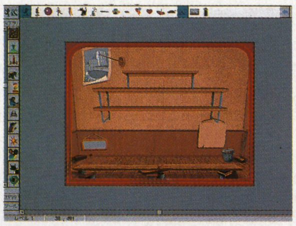
マウスをクリックするだけ 思いどおりにゲームがつく

プログラミングの知識はまったく不要!!
背景、キャラクター、アクション、サウンド、etc …。
ゲームを構成するすべての要素は、Klik&Play のナビゲートにそって、
豊富に用意されたライブラリからマウスで選択するだけで設定可能。
もちろん、ライブラリには、あなたの作ったオリジナルの
キャラクターを登録することもできます。
創造力とアイディアさえあれば、だれでも、
本格的なゲームが作れます。



マウスをクリック

材料はすべて揃っている。あとはキミのセンスで編集するだけだ。



1 まずは、背景

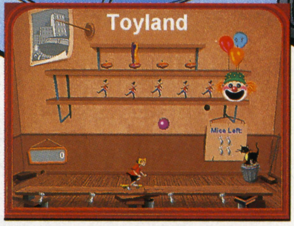
砂漠? 森? 山脈? 海辺? お好きな場所をウィンドウからドラッグ&ドロップ。

2 キャラクターを設定

Klik&Play のライブラリには、数百もの個性的なキャラクターが用意されています。

3 さて、編集だ

映画監督が役者に演技をつけていくように、各キャラクターにアクションをつけていきます。アクションの種類も豊富です。



4 Let's Play!

世界にただ1 つのオリジナルゲームが完成。もちろん最初にプレイするのはあなた自身です。

9/30 Mac版 発売

CD-ROM	Windows®版	Macintosh™版

Klik&Play

クリック アンド プレイ

© Europress Software Ltd & Francois Lionet/Yves Lamoureux1994/1995

標準価格 8,800円 (税別)

企画・制作・発売元 富士通株式会社 販売元・お問い合わせ 富士通パレックス TEL.(03)5703-2752

動作環境

Windows 3.1

●CPU：i486SX (33MHz) 以上 ●メモリ:8MB 以上 (16MB 推奨) ●グラフィック：640×480 ドット (800×600 ドット以上推奨)／256 色以上、256 色モード推奨 ●機器：MPC 規格に対応したCD-ROM ドライブおよびサウンドボード

Windows 95

● CPU：i486DX (66MHz) 以上 ●メモリ：16MB 以上●グラフィック：800×600 ドット／256 色以上、256 色モード推奨 ●機器：MPC規格に対応したCD-ROMドライブおよびサウンドボード

Macintosh

●システム：漢字 Talk7.1.2 以上● CPU：68LC040 以上●空きメモリ 6MB 以上●ディスプレイ：640×480 以上、256 色表示●機器：CD-ROM

Microsoft、および Windows は米国 Microsoft Corporation の米国、およびその他の国における登録商標です。i486 は米国インテル社の商標です。その他、記載の商品名などは一般に各社の商標、または登録商標です。Macintosh、漢字 Talk はアップルコンピュータ社の商標です。

で、れる！

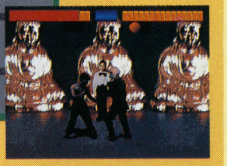
FUJITSU

ユーザーがつくった
力作ゲーム50本にアタック！

Klik&Play
Game Collection
ゲームコレクション
標準価格 **2,400円**（税別）

「Klik&Playオリジナル・ゲーム・コンテスト」に寄せられたユーザーの作品から優秀作50本を厳選して収録。右に紹介する作品をはじめ、シューティングあり、アクションあり、パズルあり。ユニークなアイデイアと作者の個性が光る力作ぞろいです。
- ●コンテスト優秀作品50本
- ●Klik&Play 体験版
- ●Klik&Play テクニカルガイドブック

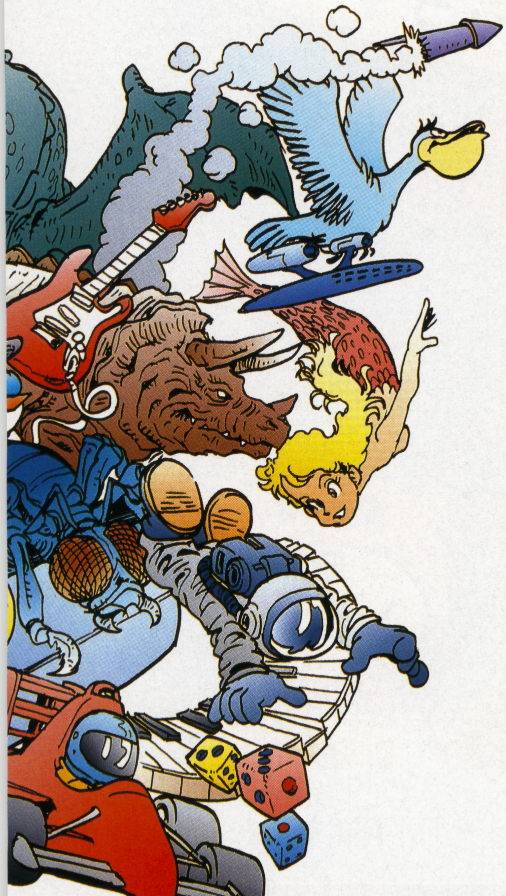
木村幸雄さん
「角龍君の挑戦状」


滝澤成弘さん
「龍神拳」

マックユーザーにもチャンス到来！
さらに、新しくゲームの背景、キャラクタ、BGMなどを対象にした「コンテンツ部門」を設置。

第2回「Klik&Playゲームコンテスト」開催《作品大募集！》

作品受付　平成8年10月16日(水)～平成9年1月16日(木)必着



チャンス！その1　力作がCD-ROMになる！
優秀作50本を「Klik&Play Game Collection II」としてCD-ROM化し、富士通パレックス(株)より発売します。(発売予定：平成9年3月14日)

チャンス！その2　豪華賞品がもらえる！
最優秀作品には副賞として「グアム、またはサイパン4日間の旅」をプレゼント。ほかにもデジタルカメラなど、多数の豪華賞品を用意しています。

チャンス！その3　ゲームクリエイターへの登竜門
優秀作は、各パソコン雑誌への掲載やパソコン通信上へのアップロードなどで広くご紹介。数多くのパソコンユーザーにアピールでき、ゲームクリエイターデビューの絶好のチャンスです。

（パソコン通信サービス「NIFTY-Serve」内のパレックスコンテンツステーション(GO SPRX)内にある専用会議室「Klik&Play倶楽部」は、ゲーム作成に役立つ情報が満載です。テクニックを磨く場として、ご活用ください。）

※賞品名　グアム4日間の旅またはサイパン4日間の旅
取扱旅行会社「世界の車窓から」でおなじみの富士通興産(株)(グリーンエアサービス)運輸大臣登録旅行業437号(富士通興産は富士通グループの旅行会社です)

【応募資格】
Klik&Playユーザーの方なら、どなたでもご応募いただけます。お一人で何点応募されてもかまいません。ご応募いただく作品はklik&Playで作成し、かつ著作権や商標権など他者の権利侵害していないオリジナルの作品に限ります。なお、著作権や商標権等の抵触する可能性のある作品は、募集の対象から除外させていただきますので、予めご了承ください。

【募集部門】
ゲーム部門　Windows版、またはMacintosh版のKlik&Playで作成したゲーム。(1点1作品とします)
コンテンツ部門　ゲームの要素となるオブジェクト、WAVE、MIDI作品など。
★オブジェクトデータは5点1作品
★WAVEデータは5点1作品
★MIDIデータは1点1作品とします。

【応募方法】
応募作品は郵送、またはパソコン通信サービスNIFTY-Serveで受け付けます。以下のデータ形式でお送りください。

	郵便で応募する場合	パソコン通信で応募する場合
ゲームデータ	Klik&Play スタンドアロンゲーム形式（インストーラ付き）	Klik&Play スタンドアロンゲーム形式（インストーラ無）
オブジェクトデータ	同上	同上
WAVEデータ	WAVEデータ形式（※.WAV）	同左
MIDIデータ	MIDIデータ形式（※.MID）	同左

郵送の場合
フロッピィに、(1)応募要項の各項目を明記したテキストファイル(2)作品のデータファイル(インストーラ付きで保存したもの)を収録し、(3)作品名と応募要項をプリントアウト(手書きも可)したものを添えてお送りください。(フロッピィディスク以外の媒体を利用する場合は、ご相談ください。)

注1）作品は必ずインストラーラ付きで保存してください。こうすることで、1枚のフロッピィディスクに入らない場合は、自動的に2枚目以降に保存できます。
注2）フロッピィが複数になる場合は、1枚目にテキストファイルを保存してください。

パソコン通信NIFTY-Serveの場合
NIFTY-Serve内のパレックスコンテンツステーション「GO SPRX」のお知らせをお読みになり、ご応募ください。

【応募要項】
応募者
●住所(フリガナ)郵便番号もお忘れなく ●応募者氏名(フリガナ)グループの場合は代表者の方 ●年齢 ●職業(学校名、学年) ●電話番号 ●電子メール(NIFTY -IDまたはe-mailアドレスをお持ちの方のみ)

応募作品
●OS種別：Win、Mac ●部門：ゲーム=G、コンテンツ(オブジェクト＝O、WAVE＝W、MIDI＝M) ●タイトル※ ●著者※ ●データ名 ●ジャンル：アクション、シューティング、エデュテイメント、ブロック崩し、RPG、パズル、バラエティ(その他)コンテンツの中から一つを選択 ●対戦：対戦専用＝専、対戦可能＝可、対戦不可＝不 ●内容説明(全角200字程度で)
※Klik&Playの「ゲーム設定」と同じ

【発　表】
1997年3月発売の「Oh! PC」「undo」「マイコンBASICマガジン」「MAC LIFE」誌上で発表します。また、NIFTY-Serve内のパレックスコンテンツステーション(GO SPRX)内専用会議「Klik&Play倶楽部」にて、審査速報、および結果発表を行います。

応募作品について
入賞作品は「Klik&Play Game Collection II」に収録し、富士通パレックス(株)がパソコンショップで販売します。ただし、「Klik&Play Game Collection II」の販売価格はCD-ROMの制作、および流通に必要な経費を負担していただくものであり、収録された作品の対価ではないため、印税等のお支払いはできません。予めご了承ください。

応募作品の権利
応募作品の権利は各応募者に帰属するものとします。また、応募者による本収録作品の他のコンテストへの参加や商品化を妨げるものではありません。なお、コンテンツ(オブジェクトデータ、WAVEデータ、MIDIデータ)として収録された作品は、富士通(株)、または第三者(「Klik&Play Game Collection II」の購入者を含む)が、自由に複製、変更、頒布できるデータとします。予めご了承ください。

応募先
富士通株式会社「Klik&Playゲームコンテスト」係
〒144　東京都大田区新蒲田1-17-25
問い合わせ先
富士通パレックス株式会社
TEL(03)5703-2752(土・日・祝祭日を除く13:30～17:00)

協賛　ソフトバンク株式会社、株式会社アスキー、電波新聞社、株式会社BNN、富士通興産株式会社(グリーンエアサービス)、富士通パレックス株式会社　(順不同)

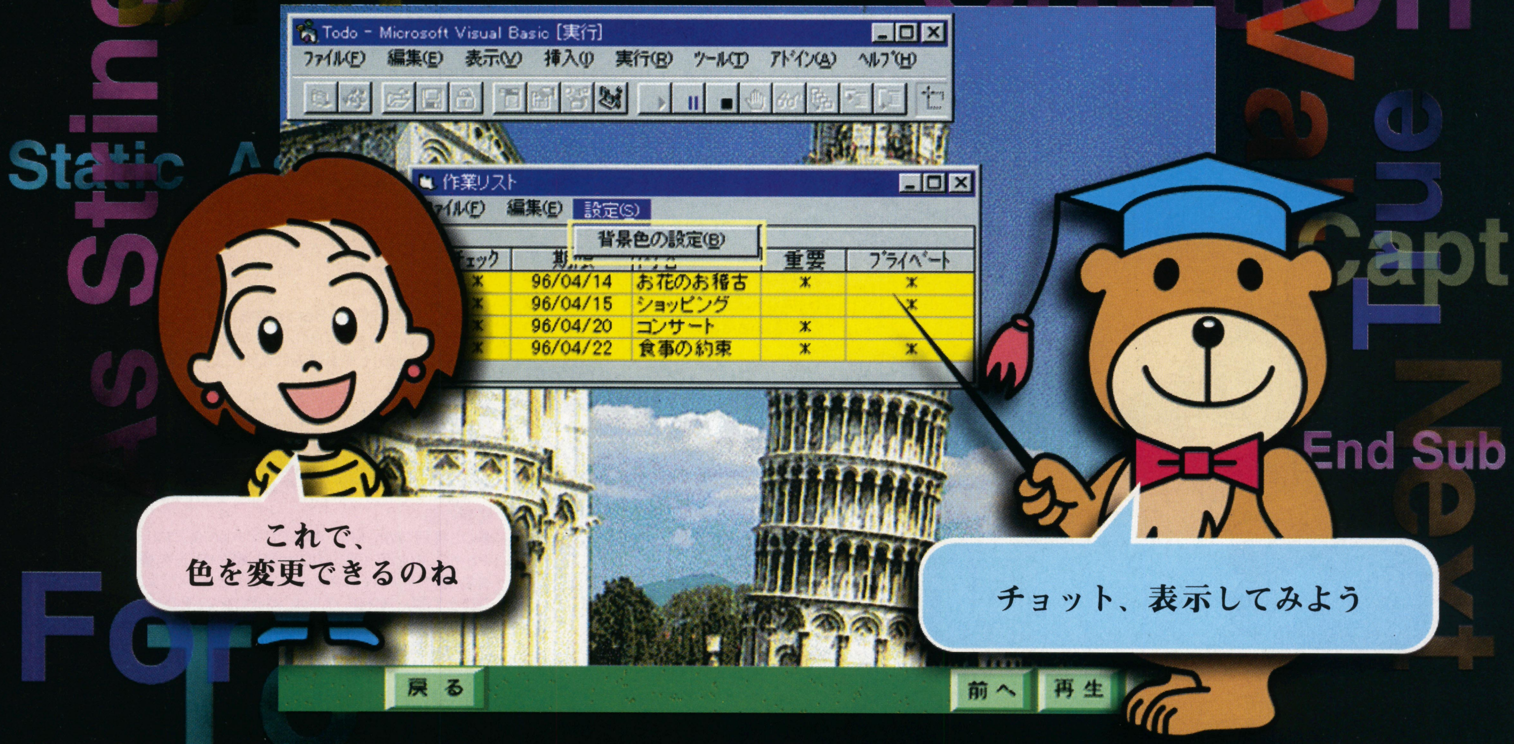
自宅からコンテンツタイトルを注文できる！
Let's「GO CNX」
パソコン通信サービスNIFTY-Serveのオンラインショッピングコーナーに、コンテンツタイトルの専門店「コンテンツ・エクスプレス」がオープンしました。「Klik & Play」は、こちらでもご注文いただけます。NIFTY-Serveのトップメニューから、「GO CNX」でどうぞ。

Windows® 95

はじめる! Visual Basic 4.0

見て聴いて学ぶ対話式学習ソフト

ゲームやユーティリティを作成しながら、プログラミングを楽しくマスター!



カリキュラム別の学習方法や、詳しい用語解説でVisual Basicをわかりやすく解説。

「はじめる! Visual Basic 4.0」は、新世代プログラミング環境であるVisual Basic 4.0の操作方法を楽しく習得できるCD-ROMです。

どこからでも始められるカリキュラム別学習方法により、楽しいサンプルプログラムを作成しながら初心者でも簡単にVisual Basicを学習することができます。

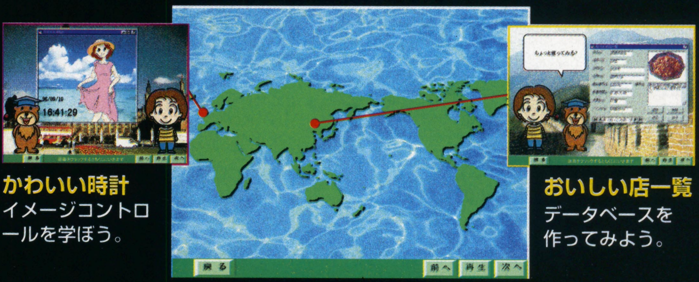
役に立つTips、まめ知識などを収録しているほか、Visual Basic4.0試用版を添付。

このCD-ROM1つであなたも今日からプログラマー!

10/31 発売

世界各国を旅行する9つのカリキュラムコース

目的に合わせた9つのカリキュラムが世界中に用意されています。



かわいい時計
イメージコントロールを学ぼう。

おいしい店一覧
データベースを作ってみよう。

■発売元・お客様お問い合わせ先

FPS 株式会社富士通パソコンシステムズ
〒215 川崎市麻生区万福寺1-2-3(アーシスビル)
このソフトに関するお問い合わせは/TEL.044-952-4124
月～金 10:00～17:00(祝祭日を除く)

■開発元

富士通株式会社
〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1
(丸の内センタービル)

©1996 FUJITSU PERSONAL COMPUTER SYSTEMS LIMITED ALL RIGHTS RESERVED.

動作環境
- 対応OS:Microsoft®Windows®95日本語版
- CPU:486DX2-66MHz以上
- メモリ:16MB以上
- ディスプレイ:640×480ドット256色以上
- ハードディスク:20MB
- CD-ROMドライブ:倍速以上
- その他:Windows対応サウンドカード

CD-ROM ¥7,800(税別)

Windows® 95

●Windows® 95の正式名称は、Microsoft® Windows® 95 Operating Systemです。
●Microsoft®およびWindows®は、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。
●その他の製品名、会社名は、各社の商標または登録商標です。
●画面写真の色、デザイン等は実物と多少異なる場合があります。

キャラ・ムービング研究用の
モーションキャプチャーロボ

平成9年4月生徒
願書受付中

H9年4月にCAN DO巨編が、はじまる

責任指導
竹林 礼子先生(ゲームデザイナー)
宮崎 友好先生(ゲーム・プロデューサー)
たくきよしみつ先生(ノベリスト)

新設 ゲームデザイナー科 (東京校−修学2年)
新設 ゲームキャラムービングデザイナー科 (東京校−修学2年)
新設 ゲームサウンドディレクター科 (東京校−修学1年)
新設 ジュニアノベルズ科 (福岡校−修学1年)

98.62%
自由な創造の学校
文部省認可認定CG教育校
【(財)CG-ARTS協会認定】
YAG 代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

- 入学案内書無料進呈
- 「無料1日体験入学」あり
- 「無料学院説明会」あり

フリーダイアル 0120-310-042 (サイノーヲヨニ) 才能を世に
FAX 0120-310-595 (サイノースゴクイイ) 才能すごくいい

インターネットアドレス 情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

代々木アニメーション学院 設置学科

アニメーター科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
マルチメディア・クリエーター科(1年)
デジタルペイント・アーティスト科(1年)(仕上げアート)
アニメ制作科(1年)
BGデザイナー(背景美術)科(1年)
アニメAVオペレーター科(2年)
SFX特撮科(2年)
声優タレント科(1年)
マンガ・コミックプロ養成科(1年)
ジュニア・ノベルズ科(1年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ミュージック科(2年)

やればやったで自然に公認資格取得実現

- 24時間年中無休で健康・医療相談受付(無料)
- 専用寮へ希望者全員が32万円(年間)で入居
- 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可(32万円)
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は ハガキに
①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL
④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科
⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-11
代々木アニメーション学院
見学随時・TELにて予約を

無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・福岡・札幌、開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-11 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

マイコンソフト

DISPLのきれいな画面でプレイすれば，ゲームも面白さ120％！

パソコン用ディスプレイにゲーム機をつないじゃおう アップスキャン・コンバーター・ユニットDISPL登場！

パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機でも使いたい！もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたい！そんな贅沢な望みにディスプルが応えます。ディスプルは21ピンRGBケーブルを持つゲーム機にマルチ対応する，アップスキャン・コンバーター・ユニットです。

※写真は開発中のものです。デザインなど，予告なく変更する場合がありますので，ご了承ください。

©くりひろし　©DEMPA　マイコンBASICマガジン

好評発売中
定価19,800円（税別）
DP-3913346

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

ディスプルを使うと，こんなにきれい

◀家庭用テレビにゲーム機をつないだ映像です。キャラクターの輪郭がにじんで見えます。

いつもの映像が…
（ビデオ入力の画面）

◀ディスプルでパソコン用ディスプレイにゲーム機をつないだら…キャラクターの輪郭もクッキリ！

こんなにきれいに！
（ディスプルの画面）
■使用RGB ディスプレイ:NEC PC-KM173

■サムライスピリッツ斬紅朗無双剣　©SNK 1995

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション，スーパーファミコン，ネオジオなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です。）

対応するディスプレイ

NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
ICM	LS-2617FNⅡ
飯山電機	MT-8617ES
NEC	PC-KM152，173など

※ディスプレイとの接続には，必ずディスプレイ付属のRGBケーブルか，各ディスプレイ・メーカーが販売している専用のRGBケーブルをご使用ください。

例：ウィンドウズが表示できるアナログRGBディスプレイ，マルチシンク・ディスプレイで，水平同期周波数31kHzで640×480の画面モードに対応しているもの

これがディスプルのつなぎ方じゃっ!

色合い調整ってなに?

ディスプルのフロントパネルにある3つのダイヤルを使って、パソコン用ディスプレイに映るゲーム機の映像の色合いを、赤・青・緑のそれぞれの色ごとに細かく調整できます。だから、ディスプレイ側で調整をしなくても、ディスプルだけで画面の色調整を自由自在にできるのです。

21ピンRGBマルチ入力端子に接続できる家庭用ゲーム機

メーカー	機種名	接続に必要なもの	
SNK	NEO・GEO	NEO・GEO用RGBケーブル	※1
セガ	メガドライブ メガドライブ2など	XMD-2RGB/S, XMD-3RGB/Sと 21ピンRGBマルチケーブル	※2
ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション	プレイステーション用RGBケーブル	※3
任天堂	スーパーファミコン	スーパーファミコン用RGBケーブル	※4

■「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※1 SNK社より発売中。型番FCG-9　価格2,200円(税別)
※2 電波新聞社より発売中。型番XMD-2RGB/S(メガドライブ用), XMD-3RGB/S(メガドライブ2用)価格それぞれ6,900円(税別)
【注意】XMD-2RGB/Sは, 生産中止の商品です。
※3 ソニー・コンピュータエンタテインメント社より発売中。型番SCPH-1050 価格2,500円(税別)
※4 任天堂社より発売中。型番SHVC-010 価格2,500円(税別)
※ ゲーム機の対応は当社が独自に調査したものです。各メーカーへのお問い合わせはご遠慮ください。
※ 21ピン端子には家庭用ゲーム機の他, 業務用のゲーム基板も接続できます。その際には21ピン・アナログRGB出力のあるコントロール・パネルが必要です。ただし基板の種類によってはうまく映らないものもあります。

ディスプルセット内容

ディスプル本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブル、説明書、保証書

ご注意 DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。

SHARP　X68000用ディスプレイ(CZ、CUシリーズ)
富士通　FM TOWNS用ディスプレイ(FMT DPシリーズ)
EPSON　PC-286/386/486/586用ディスプレイ(CRシリーズ)
PC-9801用ノーマルディスプレイ(PC-KDシリーズ)

発売元:電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201(ダイヤルイン)
企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内)☎06-203-2827

東京本社	03-3445-6111(大代表)	札幌支局	011-641-5591	関東総局	0273-26-3206	名古屋支局	052-261-4541	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361(大代表)	仙台支局	022-227-7211	松本支局	0263-36-2266	金沢支局	0762-63-8661	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411(大代表)	新潟支局	025-245-2526	静岡支局	054-254-6405	京都支局	075-221-8021	鹿児島支局	099-226-3630

全メーカー
最新機種
勢揃い!

全国どこでも
秋葉原特価でご提供!!
安心のウェーブ・アイが安さでパワーアップ!!

★ウェーブ・アイお得なワンポイント!
全国配送/指定日配送/
代金引換OK!!
組替自由/最高84回払/
お見積り無料!!

FAXでの注文もOK!
FAX.0466-44-0272

お申し込みは今すぐ
通話料無料のフリーダイヤルで
商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898** 年中無休
★プランの組替自由/単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC98

プラン1201 PC-9821Cu10/D
PC-9821Cu10/D(一体型、P100、16MB、1.2GB、4倍速CD、288FAXモデム)……338,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計370,800円➡ 最終処分特価

8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス18,000円×6回
6,200円×48回	ボーナス　なし

プラン1202 PC-9821Ct16/F
PC-9821Ct16/F(P166、17"CRT、16MB、1.6GB、4倍速4連装CD、288FAXモデム)……498,000円
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計540,800円➡ 最終処分特価

7,900円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
7,200円×60回	ボーナス　なし

プラン1203 PC-9821V13/S5C2(D2)
PC-9821V13/S5C2(D2)(P133、15"CRT、16MB、1.2GB、6倍速CD、288FAXモデム)……308,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計340,800円➡ 最終処分特価

8,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス　なし

プラン1204 PC-9821V16/M7C2(D2)
PC-9821V16/M7C2(D2)(P166、17"CRT、32MB、3GB、6倍速CD、288FAXモデム)……600,000円
MJ-810C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計662,800円➡ 最終処分特価

10,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,700円×60回	ボーナス　なし

プラン1205 PC-9821V20/M7C2(D2)
PC-9821V20/M7C2(D2)(P200、タワー型、17"CRT、32MB、3GB、6倍速CD、288FAXモデム) 690,000円
BJC-610JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計772,800円➡ 最終処分特価

9,000円×48回	ボーナス31,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
10,200円×72回	ボーナス　なし

プラン1206 PC-9821Xa16/W16
PC-9821Xa16/W16(P166、16MB、1.6GB、6倍速CD)……358,000円
15インチマルチスキャンディスプレイ……56,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
CP-100(EPSON、デジタルカメラ)……69,800円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計516,600円➡ 特価329,800円

6,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

プラン1207 PC-9821Xv20/W30
PC-9821Xv20/W30(P200、32MB、3GB、8倍速CD)……580,000円
CPD-17SF8R(SONY、17"トリニトロンマルチスキャンディスプレイ)……99,800円
BJC-610JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計762,600円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス27,000円×10回
9,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1208 PC-9821Nb10/S10F
PC-9821Nb10/S10F(P100、10.4"TFT、16MB、1GB、4倍速CD、288FAXモデム)……418,000円
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計460,800円➡ウェーブ・アイ特価

6,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン1209 PC-9821La10/S8
PC-9821La10/S8(P100、10.4"TFT、16MB、810MB、288FAXモデム、ワープロ、表計算ソフト)……410,000円
BJC-35V(Canon超小型カラーバブルジェットプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計467,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス19,000円×8回
6,700円×60回	ボーナス　なし

プラン1210 PC-9821Na12/S10F
PC-9821Na12/S10F(P120、12.1"TFT、16MB、1.6GB、4倍速CD、288FAXモデム)……538,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計570,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス18,000円×8回
8,200円×60回	ボーナス　なし

IBM 新型 アプティバ

プラン1251 Aptiva J3C(Y)
Aptiva J3C(P133、14MB、2GB、15"CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス20,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス19,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス　なし

プラン1252 Aptiva H5E
AptivaH5E(P150、16MB、2.5GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
7,200円×60回	ボーナス　なし

プラン1253 Aptiva H6E
AptivaH6E(P166、32MB、2.5GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
BJC-610JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……69,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,800円×36回	ボーナス23,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
8,900円×60回	ボーナス　なし

プラン1254 Aptiva H7E
AptivaH7E(P200、32MB、3.2GB、17"CRT、CD、288FAXモデム)
BJC-455J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス23,000円×10回
8,500円×72回	ボーナス　なし

プラン1215 ThinkPad535-KF8
ThinkPad535-KF8(P120、8MB、810MB、10.4"TFT、LotusSuperOffice)
BJC-35V(Canon超小型カラーバブルジェットプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス22,000円×8回
7,200円×60回	ボーナス　なし

東芝

プラン1256 Satelite Pro420CDT
Satelite Pro420CDT(P100、8MB、810MB、11.3"TFT、6倍速CD)……438,000円
8MBメモリ……60,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計530,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,700円×60回	ボーナス　なし

プラン1257 PORTEGE650CT
PORTEGE650CT(P133、16MB、1.3GB、11.3"TFT、288FAXモデム)……558,000円
MJ-810C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンターケーブル……3,000円
定価合計620,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,400円×72回	ボーナス　なし

プラン1218 Libretto20-1225JT
Libretto20-1225JT(DX4/75、8MB、270MB、6.1"TFT)……178,000円
8MBメモリ……19,000円
28.8kbpsFAXモデムカード……29,800円
定価合計226,800円➡ 特価156,000円

6,900円×18回	ボーナス16,000円×3回
4,800円×24回	ボーナス15,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス　なし

マッキントッシュ

プラン1219 Mac Performa5420
MacPerforma5420(PC603e/120、16MB、1.6GB、4倍速CD、TV/FMチューナ、15"CRT、288FAXモデム)
BJC-600S(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
8,600円×60回	ボーナス　なし

プラン1220 PowerMac8500/132
PowerMac8500/132(PC604/132、16MB、1.2GB、4倍速CD)
キーボード……20,000円
CPD-17SF8R(SONY、17"トリニトロンマルチスキャンディスプレイ) 99,800円
BJC-600S(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

EPSON

プラン1261 VM-520TP
VM-520TP(P200、16MB、2GB、6倍速CD、PD、288FAXモデム)
CPD-17SF8R(SONY、17"トリニトロンマルチスキャンディスプレイ)……99,800円
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ) 39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス19,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,700円×72回	ボーナス　なし

プラン1222 VM-516TS17
VM-516TS17(P166、17"CRT、16MB、2GB、288FAXモデム、6倍速4連装CD)
BJC-610JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……69,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス　なし

プラン1260 VN-512ET
10台限り
VN-512ET(P120、11.3"TFT、6倍速CD、16MB、1.3GB)……518,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
SCSIカード……プレゼント
定価合計550,800円➡ 特価358,000円

8,500円×36回	ボーナス19,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス　なし

プラン1224 VN-513ET
VN-513ET(P133、12.1"TFT、6倍速CD、16MB、1.3GB)……598,000円
BJC-455J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計680,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス26,000円×10回
9,000円×72回	ボーナス　なし

WOODY

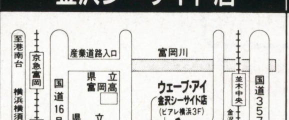
プラン1225 CF-32KPX
CF-32KPX(一体型、P133、16MB、1.28GB、4倍速4連装CD、PD、TVチューナ、288FAXモデム)……398,000円
BJC-210J(Canonカラーバブルジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計430,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス26,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス　なし

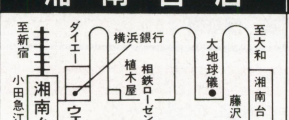
スタッフ募集!!
●正社員
●アルバイト
※18〜30才まで
経験者優遇
※委細面談、当社規定により優遇致します。
☎0466-44-0432
担当/小林・小黒(受付/月〜金 10:00〜18:00)

秋葉原店

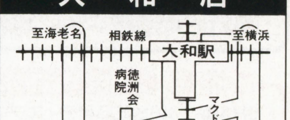
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店


TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ピアレ横浜3F

湘南台店


TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店


TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

WAVE EYE 株式会社ウェーブ・アイ

ご安心ください。これが専門店ウェーブアイのサポートです

最長5年保証
（対象機種：ウェーブアイでご購入いただいたパソコン）

わずかな掛金で最長5年間無料修理！なんと免責ゼロ！
■お申し込みダイヤル **0466-44-0488**

ダイヤルサポート
（対象機種：富士通、IBM）

わずか年会費5000円でわからないことが聞き放題。これはうれしい！
ウェーブアイダイヤルサポート会員(WDS会員)募集中!!
■入会お申し込みダイヤル **0466-44-0488**

出張サポート
（対象機種：富士通）

最初の組み立てから、ソフトのインストール、インターネット接続、ウィルス駆除などあなたのお宅までお伺い致します。(有料)
(WDS会員なら会員特別料金でご利用できます)■出張サポート申し込みダイヤル**0466-44-0488**

デスクパワーはウェーブ・アイで、価格には絶対の自信あり!!

一番最後にお電話下さい。どこよりも安くしますよ!!
●受付時間／午前10:00～夜8:00まで

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898**

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通

プラン1226 FMV5DSE25
20台限り

FMV5DSE25(P133、16MB、1.2GB、288FAXモデム、15″CRT)……308,000円
カラーインクジェットプリンタ……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

特価**209,800円**

7,000円×24回	ボーナス18,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,400円×48回	ボーナス　なし

プラン1227 FMV5DSE27
FMV5DSE27(P133、16MB、1.2GB、288FAXモデム、17″CRT、6倍速CD)……348,000円
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計390,800円➡ **最終処分特価**

9,800円×24回	ボーナス18,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス　なし

プラン1228 FMV5DCE2
FMV5DCE2(一体型、P120、16MB、1GB、288FAXモデム、6倍速CD)……278,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計310,800円➡ **最終処分特価**

7,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス　なし

プラン1229 FMV5DSP25
FMV5DSP25(P150、16MB、1.6GB、288FAXモデム、6倍速CD、15″CRT)……348,000円
MJ-810C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計410,800円➡ **最終処分特価**

9,900円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
7,300円×48回	ボーナス　なし

プラン1230 FMV5DSP27
FMV5DSP27(P150、16MB、1.6GB、288FAXモデム、6倍速CD、17″CRT)……388,000円
BJC-455J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計470,800円➡ **最終処分特価**

7,900円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
7,100円×60回	ボーナス　なし

プラン1231 FMV5DTE25
FMV5DTE25(P133、16MB、1.6GB、288FAXモデム、6倍速CD、15″CRT)……358,000円
MJ-810C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計420,800円➡ **最終処分特価**

9,900円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,500円×48回	ボーナス　なし

プラン1232 FMV5DTS27
FMV5DTS27(P150、16MB、2.1GB、288FAXモデム、6倍速CD、17″CRT)……438,000円
BJC-410J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計500,800円➡ **最終処分特価**

8,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,500円×60回	ボーナス　なし

プラン1233 FMV5DTS2M
FMV5DTS2M(P150、16MB、2.1GB、288FAXモデム、6倍速CD、17″CRT、MO搭載)……488,000円
BJC-610JW(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応)……69,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計560,800円➡ **最終処分特価**

8,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円×60回	ボーナス　なし

プラン1234 FMV5DTP27
FMV5DTP27(P166、16MB、2.1GB、288FAXモデム、8倍速CD、17″CRT)……588,000円
BJC-455(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応)……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計670,800円➡ **最終処分特価**

8,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
8,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1235 FMV5DCM2
FMV5DCM2(一体型、P120、16MB、1GB、288FAXモデム、6倍速CD、MPEG/TVチューナー)……338,000円
BJC-210J(Canonカラーバブルジェットプリンタ、A3対応)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計370,800円➡ **最終処分特価**

9,000円×24回	ボーナス19,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,600円×48回	ボーナス　なし

プラン1236 FMV52NA2S
FMV52NA2S(P120、16MB、1GB、11.3″TFT、6倍速CD)……488,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円

定価合計520,800円➡ **最終処分特価**

9,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,100円×60回	ボーナス　なし

プラン1237 FMV53NA2S
FMV53NA2S(P133、16MB、1GB、12.1″TFT、6倍速CD)……558,000円
BJC-35V(Canon超小型カラーバブルジェットプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円

定価合計615,800円➡ **最終処分特価**

9,900円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
9,500円×60回	ボーナス　なし

プラン1238 FMV-TOWNS-GE
FMV-TOWNS-GE(P120、16MB、1.2GB、15″CRT、CD、TOWNS)……358,000円
XJ-300(富士通カラーインクジェットプリンタ)……29,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計390,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

9,800円×24回	ボーナス18,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス　なし

プラン1239 FMV-TOWNS-GM
FMV-TOWNS-GM(P120、16MB、1.2GB、15″CRT、CD、TOWNS、TVチューナー)……418,000円
MJ-510C(EPSONカラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント

定価合計460,800円➡ **ウェーブ・アイ特価**

7,900円×36回	ボーナス15,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

周辺機器

デジタルカメラ★★★★★★★

CP-100(エプソン)	29,800円
DC-2(リコー)	57,000円
DC-20(コダック)	29,000円
DC-2L(リコー)	70,000円
DS-7(フジ)	52,000円
ES-1000(チノン)	29,000円
ES-3000(チノン)	66,000円
POWERSHOT600(キヤノン)	94,000円
RD-175(ミノルタ)	539,800円

アウトレット

PC-9821Cb3/TA	129,800円
PC-9821CX2/S17T	148,000円
Aptiva766	209,800円
CF-32FP	189,800円
CF-32GP	119,800円
FMV5DCE1/3	154,800円
FMV5DSE51	189,800円
FMV5DSE51A	148,000円
FMV5DTE51/53	189,800円
FMV5DH(P133、WIN3.1)	185,000円
FMV5DSX(P120、WIN3.1)	138,000円
FMV5DS(P100、WIN3.1)	119,800円
FMV5DC(P90、WIN3.1)	99,800円
FMV5DT(P133、タワー、WIN3.1)	208,000円
GS0755A9	169,800円
PC-9821Cb10/TB	189,800円
PC-9821CX2/S15T	118,000円
PC-9821La7/D5	158,000円
PC-9821Nb7/C8	187,000円
PC-9821Nd2/5	99,800円
PC-9821Ne7/H3	129,800円
VN-513ST	348,000円

超お買得アウトレット!!

FMV-TOWNS-GS1
(Pentium90、8MB、850MB、4倍速CD、15インチCRT、Win95 一太郎、ロータス123インストール済！)
特価**129,800円** 限定30セット

FMV-TOWNS-GT1
(Pentium90、8MB、850MB、4倍速CD、15インチCRT、Win95)
MPEG、TVチューナーカード搭載！一太郎、ロータス123インストール済
特価**149,800円** 限定10セット

FMV-TOWNS-H
(Pentium120、16MB、850MB、4倍速CD、Win95 限定10セット)
特価**129,800円**

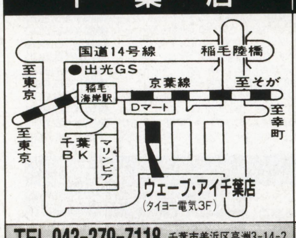
お葉書でのご注文もOK!!

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ行
通信販売課

■振込先
横浜銀行　湘南台支店
当座0000467

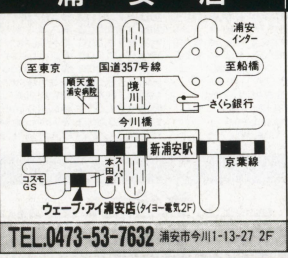
注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法(現金一括・クレジット)
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

千葉店



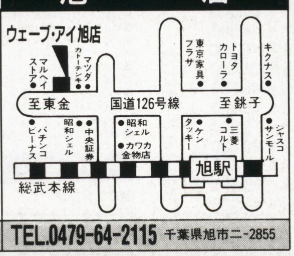
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



TEL.0473-53-7632 浦安市今川1-13-27 2F

旭店



TEL.0479-64-2115 千葉県旭市二-2855

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6

富士通FMLABだから安心!!

P&A ならではの新品パソコン
5年保証

<業界 No,1 の P&A メンテナンスサポート>

最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン 5 年保証（メーカー 1 年 +P&A4 年保証）
（※モニター・プリンターは 3 年保証、一部商品は除きます）
② 初期不良交換 OK!!
③ 配達日の指定も OK!!
④ 夜間配送だって OK!!
（※ PM 6 : 00〜PM 8 : 00 の間、一部地域は除きます）

便利でお得なお支払いシステム

① 翌月一括払い、金利 / 手数料無料!!
② 業界 No,1 の超低金利!!
③ 現金一括払いも当然 OK!!
④ 9ヶ月先からのスキップ払いも OK!!
⑤ ボーナスだけでの 10 回払いも OK!!
⑥ 84 回までの分割、ボーナス併用も OK!!
⑦ ステップアップクレジットだって OK!!
⑧ 大学生の方にはカレッジクレジットもご利用になれます。
⑨ 月々のお支払いは、なんと ¥1,000 から!!
⑩ 商品到着払い OK!!（代引き手数料が必要となります。10 万円まで 900 円）

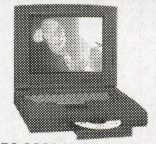
法人向けリースシステム
業務に最適なシステムを構築致します。損金処理が可能なリース契約を是非ご利用下さい。

注目!! 平成9年3月末の一括払い手数料（金利）無料（平成8年12月末／平成9年1月末／2月末／3月末のいずれかをご指定下さい。）

NEC NOTE （送料 ¥1,000）

PC-9821 Nb10 / S8
- Pentium / 100MHz · 16MB
- 10.4 インチ TFT カラー
- HDD : 810MB（WIN95）
- 4 倍速 CD-ROM

定価 ¥368,000
➤ P&A 特価 ¥239,800

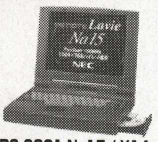


PC-9821 Nb10 / S10F
- Pentium / 100MHz · 16MB
- 10.4 インチ TFT カラー
- HDD : 1GB（WIN95）
- CD-ROM · FAX モデム

定価 ¥418,000
➤ P&A 特価 ¥271,800

PC-9821 Na12 / S10F
- Pentium / 120MHz · 16MB
- 12.1 インチ TFT カラー
- HDD : 1GB / FAX モデム
- 4 倍速 CD-ROM

定価 ¥538,000
➤ P&A 特価 ¥314,800



PC-9821 Na15 / X14
- Pentium / 150MHz · 16MB（EDO）
- 12.1 インチ TFT カラー
- HDD : 1.4GB（Win95）
- 8 倍速 CD-ROM

定価 ¥750,000
➤ P&A 特価 ¥398,000

- PC-9821 Nb10 / 5 …… 定価 ¥298,000 ➤ 特価 ¥ 169,800
- PC-9821 Na12 / S8 …… 定価 ¥488,000 ➤ 特価 ¥ 284,800
- PC-9821 La10 / S8 modelC / D …… 定価 ¥410,000 ➤ 特価 ¥ 254,800

NEC-98 シリーズ （送料 ¥2,000）

VALUE STAR
- PC-9821 V13 / S5 model C3 / D3【NEW】…… 定価 ¥ 298,000 ➤ 特価 ¥ 205,800
- PC-9821 V20 / S5 model C3 / D3【NEW】…… 定価 ¥ 368,000 ➤ 特価 ¥ 253,800
- PC-9821 V20 / S7 model C3 / D3【NEW】…… 定価 ¥ 408,000 ➤ 特価 ¥ 281,800
- PC-9821 V16 / M7 model C3 / D3【NEW】…… 定価 ¥ 403,000 ➤ 特価 ¥ 278,000
- PC-9821 V20 / M7 model C3 / D3【NEW】…… 定価 ¥ 498,000 ➤ 特価 ¥ 343,800
- PC-9821 V20 / M7 model E3 / F3【NEW】…… 定価 ¥ 530,000 ➤ 特価 ¥ 368,000

98MulTi CanBe
- PC-9821 Cu10 / D model A / B …… 定価 ¥ 338,000 ➤ 特価 ¥ 199,800
- PC-9821 Ct16 / F model A / B …… 定価 ¥ 498,000 ➤ 特価 ¥ 298,000
- PC-9821 Cr13 / T model A / B …… 定価 ¥ 398,000 ➤ 特価 ¥ 259,800

98MATE X・R
- PC-9821 Xc13 / S5modelA（15"CRT 付）【限定】…… 定価 ¥ 308,000 ➤ 特価 ¥ 184,800
- PC-9821 Xc13 / M7modelA（17"CRT 付）【限定】…… 定価 ¥ 408,000 ➤ 特価 ¥ 236,800
- PC-9821 Xa13 / W12 + MF-8515F …… 定価 ¥ 327,800 ➤ 特価 ¥ 220,800
- PC-9821 Xa16 / W16 + MF-8515F …… 定価 ¥ 397,800 ➤ 特価 ¥ 258,800
- PC-9821 Xa16 / W30 + MF-8515F …… 定価 ¥ 507,800 ➤ 特価 ¥ 327,800
- PC-9821 Xv13 / W16 + MF-8515F …… 定価 ¥ 387,800 ➤ 特価 ¥ 248,800
- PC-9821 Xv20 / W30 + MF-8515F …… 定価 ¥ 619,800 ➤ 特価 ¥ 402,800
- PC-9821 Ra20 / N12 + MF-8515F …… 定価 ¥ 437,800 ➤ 特価 ¥ 291,000

Fujitsu FMV シリーズ （送料 ¥2,000）

人気爆発！日本の新標準機。全機種インターネット OK!!

今、最も話題の NEW DESK POWER
- CE（FMV5DCE-21 / 22 / 23）…… 定価 ¥ 278,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!
- CM（FMV5DCM-21 / 22 / 23）…… 定価 ¥ 338,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!
- SE（FMV5DSE-251 / 252 / 253）…… 定価 ¥ 308,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!
- SE（FMV5DSE-271 / 272 / 273）…… 定価 ¥ 348,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!
- SP（FMV5DSP-251 / 252 / 253）…… 定価 ¥ 348,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!
- SP（FMV5DSP-271 / 272 / 273）…… 定価 ¥ 388,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!
- TE（FMV5DTE-251 / 252 / 253）…… 定価 ¥ 358,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!
- TS（FMV5DTS-271 / 272 / 273）…… 定価 ¥ 438,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!
- TS-M（FMV5DTS-271M / 272M / 273M）…… 定価 ¥ 488,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!
- TP（FMV5DTP-271M / 272M / 273M）…… 定価 ¥ 588,000 ➤P&A 特価 TEL 下さい!!

PC-98MATE X・R のモニターを変更の場合は

（ご注意）VALUE・STAR 等の CRT セットモデルはモニターの変更はできません。
<< セットのモニター = MF-8515（iiyama / 15" · 0.28）…… 定価 ¥39,800>>

- MF-8517E（iiyama）（17" · 0.28）…… 定価 ¥ 69,800 に変更の場合 ¥ 22,800
- MF-8617E（iiyama）（17" · 0.26）…… 定価 ¥ 79,800 に変更の場合 ¥ 27,800
- MF-8617ES（iiyama）（17" · 0.26）…… 定価 ¥ 84,800 に変更の場合 ¥ 31,800
- MT-8617E（iiyama）（17" · 0.25 ダイヤトロン）…… 定価 ¥ 89,800 に変更の場合 ¥ 35,800
- MT-8617ES（iiyama）（17" · 0.25 ダイヤトロン）…… 定価 ¥ 94,800 に変更の場合 ¥ 41,800
- MF-8221E（iiyama）（21" · 0.28）…… 定価 ¥ 168,000 に変更の場合 ¥112,000
- MT-8521E（iiyama）（21" · 0.3 ダイヤトロン）…… 定価 ¥ 198,000 に変更の場合 ¥135,000
- RD-17GXII（三菱）（17" · 0.25 ダイヤトロン）…… 定価 ¥ 128,000 に変更の場合 ¥ 46,800
- RD-17GII（三菱）（17" · 0.25 ダイヤモンドトロン）…… 定価 ¥ 198,000 に変更の場合 ¥ 48,800
- PC-KM153R2（NEC）（15" · 0.28）…… 定価 ¥ 69,800 に変更の場合 ¥ 5,800
- PC-KM155（NEC）（15" · 0.25 クロマクリア管）…… 定価 ¥ 79,800 に変更の場合 ¥ 20,800
- PC-KM173R【限定】（NEC）（17" · 0.28）…… 定価 ¥ 118,000 に変更の場合 ¥ 26,800
- PC-KM173R2（NEC）（17" · 0.28）…… 定価 ¥ 99,800 に変更の場合 ¥ 36,800
- PC-KM175（NEC）（17" · 0.25 クロマクリア管）…… 定価 ¥ 118,000 に変更の場合 ¥ 41,800
- PC-TM151（NEC）（15" · 0.28 · TV 付）…… 定価 ¥ 79,800 に変更の場合 ¥ 800
- PC-TM171（NEC）（17" · 0.28 · TV 付）…… 定価 ¥ 128,000 に変更の場合 ¥ 55,000
- LCM-17FX（ロジテック）（17"）…… 定価 ¥ 79,800 に変更の場合 ¥ 26,500
- CPD-15SF9（SONY）（15" · 0.25 トリニトロン）…… 定価 ¥ 64,800 に変更の場合 ¥ 15,000
- CPD-17SF9（SONY）（17" · 0.25 トリニトロン）…… 定価 ¥ 99,800 に変更の場合 ¥ 40,800

を加算して下さい。

● 価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。● 本広告掲載商品には送料及び消費税は含まれておりません。

P&A for Internet!! URL☞ http://www.bekkoame.or.jp/~panda-kk

お待たせしました。いよいよピー・アンド・エーもインターネットで情報発信!!
毎日更新の最新価格情報!! 通信販売の受け付けも OK。ぜひ御利用下さい!!

今月の特選品

■ NEC New — PC-9821 V13 / S5model·C3 / D3
- Pentium / 133MHz · 32MB
- HDD:1.2GB（一太郎 7 他）
- 8 倍速 CD-ROM · FAX モデム

※ 15"CRT 付
定価 ¥298,000 の品
P&A 特価 ¥205,800

■ NEC New — PC-9821 V16 / M7model·C3 / D3
- Pentium / 166MHz · 32MB
- HDD:2GB（一太郎 7 他）
- 8 倍速 CD-ROM · FAX モデム

※ 17"CRT 付
定価 ¥403,000 の品
P&A 特価 ¥278,000

■ NEC (New CanBe!) — PC-9821 Ct16 / F model A / B
- Pentium / 166MHz · 16MB
- HDD:1.6GB（一太郎他）
- MIDI 音源標準搭載
- 買ってすぐインターネット!!

定価 ¥498,000 の品
P&A 特価 ¥298,000

■ iiyama（17 インチマルチスキャン CRT）— MT-8617E
- ダイアモンドトロン
- AG ピッチ：0.25

定価 ¥89,800 の品
P&A 特価 ¥68,800

■ NEC（17 インチマルチシンク CRT）— PC-KM175
- クロマクリア管
- マスクピッチ：0.25

定価 ¥118,000 の品
P&A 特価 ¥74,800

■ NEC (98MATE-X)（高信頼性のミニタワー機）— PC-9821 Xv13 / W16
- Pentium / 133MHz · 16MB(EDO)
- HDD:1.6GB（Win95 他）
- CD-ROM · ネットワーク機能

※ CRT は別売
定価 ¥348,000 の品
P&A 特価 ¥215,800

■ NEC (98MATE・X)（先進のネットワーク機能と汎用性）— PC-9821 Xa13 / W12
- Pentium / 133MHz · 16MB（EDO）
- HDD:1.2GB（Win95）
- 6 倍速 CD-ROM

※ CRT は別売です。
定価 ¥288,000 の品
P&A 特価 ¥187,800

プリンター（PC ケーブル付） （送料 ¥1,000）

■ Canon — BJC-455J（BJ カラープリンター）
● A3 対応 ● ハイスピード 720dpi
定価 ¥79,800
P&A 特価 ¥53,800

■ EPSON 限定品 — MJ-900C（BJ カラープリンター）
● A サイズ ● 超高画質カラー
定価 ¥108,000
P&A 特価 ¥38,800

■ NEC — PC-PR101 / J110R【PICTY 110R】
カラー・インクジェット・プリンター
定価 ¥49,800
P&A 特価 ¥17,800

■ NEC — PICTY-200（PC-PR101 / J200）
- 高精細フルカラー
- 180 字／秒・ASF 付き

定価 ¥49,800
P&A 特価 ¥29,800

■ EPSON — MJ-510C（カラリオ）
- セミ 720dpi
- PC ケーブル付き

定価 ¥29,800
P&A 特価 ¥20,800

■ EPSON — MJ-810C（カラリオ）
- 720dpi
- PC ケーブル付

定価 ¥42,800
P&A 特価 ¥30,800

■ NEC
- PC-PR101 / J110R …… 定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 17,800
- PC-PR101 / J200 …… 定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 29,800
- PC-PR101 / J400 …… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 50,800
- PC-PR201 / 65LA …… 定価 ¥148,000 ➤ 特価 ¥ 97,800
- PC-PR201 / 65 …… 定価 ¥115,000 ➤ 特価 ¥ 69,800
- PC-PR201 / 40 …… 定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 38,800
- PC-PR820 …… 定価 ¥160,000 ➤ 特価 ¥112,800
- PC-PR830L …… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 56,800
- PC-PR1000LW …… 定価 ¥ 64,800 ➤ 特価 ¥ 44,800
- PC-PR2000E …… 定価 ¥198,000 ➤ 特価 ¥129,000

■ EPSON
- MJ-510C …… 定価 ¥ 29,800 ➤ 特価 ¥ 20,800
- MJ-810C …… 定価 ¥ 42,800 ➤ 特価 ¥ 30,800
- MJ-910C …… 定価 ¥ 89,800 ➤ 特価 ¥ 45,800
- MJ-3000C …… 定価 ¥ 99,800 ➤ 特価 ¥ 72,800
- MJ-5100C …… 定価 ¥148,000 ➤ 特価 ¥104,000
- VP-600 …… 定価 ¥ 74,800 ➤ 特価 ¥ 48,800
- VP-1100 …… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 46,000
- VP-1800 …… 定価 ¥ 99,800 ➤ 特価 ¥ 73,800
- LP-700W …… 定価 ¥ 69,800 ➤ 特価 ¥ 44,800
- LP-1700 …… 定価 ¥108,000 ➤ 特価 ¥ 79,800
- LP-8200 …… 定価 ¥188,000 ➤ 特価 ¥133,000
- LP-9200 …… 定価 ¥258,000 ➤ 特価 ¥182,800

■ Canon
- BJC-35VII【NEW】…… 定価 ¥ 54,800 ➤ 特価 ¥ 39,800
- BJC-240J【NEW】…… 定価 ¥ 39,800 ➤ 特価 ¥ 29,500
- BJC-420J【NEW】…… 定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 43,800
- BJC-620JW【NEW】…… 定価 ¥ 69,800 ➤ 特価 ¥ 50,800
- BJC-210J …… 定価 ¥ 29,800 ➤ 特価 ¥ 19,500
- BJC-410J …… 定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 29,500
- BJC-610JW …… 定価 ¥ 69,800 ➤ 特価 ¥ 46,800
- LBP-210 …… 定価 ¥ 59,800 ➤ 特価 ¥ 42,800
- LBP-310 …… 定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 57,800
- LBP-830 …… 定価 ¥278,000 ➤ 特価 ¥184,800
- LBP-720 …… 定価 ¥198,000 ➤ 特価 ¥138,000
- LBP-730 …… 定価 ¥248,000 ➤ 特価 ¥169,800

■ ALPS
- MD-2010J …… 定価 ¥ 69,800 ➤ 特価 ¥ 50,800
- MD-4000J …… 定価 ¥ 89,800 ➤ 特価 ¥ 63,800

スキャナー （送料 ¥1,000）

■ EPSON — FS-1200 WINS / P
● フイルムスキャナ ,1200dpi
定価 ¥69,800
特価 ¥52,000

■ EPSON — GT-5000 WINP / WINS
● A4 ／ 300dpi
定価 ¥59,800
特価 ¥39,800

■ EPSON
- GT-8500 WIN（1024 階調／ 400dpi）…… 特価 ¥ 59,,800
- GT-9500 WIN（4096 階調／ 600dpi）【NEW】…… 特価 ¥ 98,000

■ HP
- SCAN JET 4C（600dpi,1 パススキャン ,98 用）…… 特価 ¥ 102,000
- SCAN JET 4P（300dpi,OCR ソフト付 ,98 用）…… 特価 ¥ 62,800

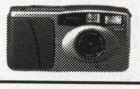
■ シャープ
- JX-250W2（400dpi）…… 特価 ¥48,800

■ Fuji
- FV-10 …… 特価 ¥58,800

■ アルファーデータ
- ASC-600N（600dpi、シートフィーダ式）…… 特価 ¥26,800

アクセラレータ / その他 （送料 ¥1,000）

■ EPSON カラリオ PHOTO — CP-100



- 高解像度 35 万画素
- 5 種類の「カラリオ・ソフト付」
- 接続ケーブル付

定価 ¥69,800
P&A 特価 ¥30,800

■ ウインドウアクセラレータ
- GA-DRV4 / 98（I / O.C バス用、VRAM-4M、SB 付）…… 特価 ¥ 18,200
- GA-DRTV2 / 98PCI（I / O.PCI バス用、VRAM-2M、TV ﾁｭｰﾅ）…… 特価 ¥ 25,100
- GA-DRTV4 / 98PCI（I / O.PCI バス用、VRAM-4M、TV ﾁｭｰﾅ）…… 特価 ¥ 29,000
- GA-PG3D2 / 98PCI（I / O.PCI バス用、VRAM-2M、3D 対応）…… 特価 ¥ 15,800
- GA-PG3D4 / 98PCI（I / O.PCI バス用、VRAM-4M、3D 対応）…… 特価 ¥ 19,800
- GA-968V2 / 98PCI（I / O.PCI バス用、VRAM-2M）…… 特価 ¥ 20,000
- GA-968V4 / 98PCI（I / O.PCI バス用、VRAM-4M）…… 特価 ¥ 28,000
- WGN-V4（メルコ .C バス用、VRAM-4M、ソフト MPG）…… 特価 ¥ 18,000
- WSN-V2（メルコ .C バス用、VRAM-2M、PCM）…… 特価 ¥ 21,000
- WSN-V4（メルコ .C バス用、VRAM-4M、PCM）…… 特価 ¥ 23,300
- WSN-V2M（メルコ .C バス用、VRAM、MPG、PCM）…… 特価 ¥ 31,000

- WGP-VG2（メルコ .PCI バス用、VRAM-2M、3D 対応）…… 特価 ¥ 13,300
- WGP-VG4S（メルコ .PCI バス用、VRAM-4M、3D 対応）…… 特価 ¥ 19,400
- WinDuo（キュービジョン、C バス用、FM、PCM）…… 特価 ¥ 35,600

- SRO-F（WSN-V2M 用、FM 音源チップ）…… 特価 ¥ 4,800
- TVW-N98（関西電機、TV チューナ）…… 特価 ¥ 9,800
- TVW-PN98（関西電機、ビデオキャプチャー）…… 特価 ¥ 28,800
- TVW-PTVT（関西電機、TV チューナ）…… 特価 ¥ 9,500
- TVW-PMPEG（関西電機、MPEG 再生）…… 特価 ¥ 14,300
- MBN-D（メルコ、MPEG+ オーバーレイボード）…… 特価 ¥ 23,300
- TVCC-1（C · テクニカ、PCMCIA 用、TV& キャプチャ）…… 特価 ¥ 41,100
- TVA-1（C · テクニカ、スタンドアローン式 TV チューナ）…… 特価 ¥ 27,200
- XRGB-1（電波新聞社、ゲーム出力アダプタ）…… 特価 ¥ 20,800
- スロット -3C（C · テクニカ、組立式 3 スロット拡張ボックス）…… 特価 ¥ 12,600
- FAN-98（C · テクニカ、ノート用ファンユニット）…… 特価 ¥ 3,900
- MC-RS98（マイクロコア、高速 RS232C ボード）…… 特価 ¥ 12,200
- RSB-3000（メディアインテリジェント、高速 RS232C ボード）…… 特価 ¥ 11,600
- GV-MTV / 98（I / O 多機能ビデオボード）…… 特価 ¥ 35,000
- EZ110A（エプソン、Zip ドライブ）…… 特価 ¥ 20,800
- LZD-100E（ロジテック、Zip ドライブ、ケーブル付）…… 特価 ¥ 18,800
- Art Pad II Serial（ワコム、ミニタブレット、ポスト de カード付）…… 特価 ¥ 13,400
- Art Pad II Pro（ワコム、コンパクトタブレット、ポスト de カード付）…… 特価 ¥ 26,400

モデム （送料 ¥1,000）

■ ロジテック
- LFM-288US（ブラウザソフト付）…… 特価 ¥ 22,000
- LPM-FM288（FAX / DATA カードモデム）…… 特価 ¥ 29,800

■ マイクロコア
- MC336XLII（33600bps · ボックス型）…… 特価 ¥ 14,800

■ オムロン
- ME3314B（33600bps · ボックス型）…… 特価 ¥ 21,300
- ME3314C（33600bps · PCMCIA）…… 特価 ¥ 29,200

■ ヒューコム
- HUCOM-EX …… 特価 ¥ 12,800

■ アイワ
- PV-JF288W（FAX / DATA カードモデム）…… 特価 ¥ 29,800
- PV-EF2880（28800bps · ボックス型）…… 特価 ¥ 15,800
- PV-BW2881（33600bps · ボックス型）…… 特価 ¥ 19,000

■ マイクロコム
- DESK PORTE（28800bps · ボックス型）…… 特価 ¥ 15,500
- DESK PORTE INTERNET（ブラウザソフト付）…… 特価 ¥ 17,500
- DESK PORTE 33.6S（33600bps · ボックス型）…… 特価 ¥ 18,800

■ I / O データ
- DFM336（33600bps · ボックス型）…… 特価 ¥ 23,200
- DFML-336（FAX / DATA カードモデム）…… 特価 ¥ 16,800

超快適!! ファーストクラスで世界旅行!!

ターミナルアダプタ
- Aterm IT55 …… 特価 ¥ 27,500
- Aterm LT55DSU …… 特価 ¥ 39,800
- PC LINK TA201（DSU セット）…… 特価 ¥ 31,000
- PC LINK TA212（DSU セット）…… 特価 ¥ 39,800
- TS128GA2 / DSU …… 特価 ¥ 47,500
- LTA-64BA（DSU 別売）…… 特価 ¥ 35,800
- LTA-64BA-DSU …… 特価 ¥ 43,000

今がチャンス！P&A モニター大市!!

■NEC（マルチシンク 15 / 17 TV）
●TV 機能・水平：15.5〜65.0KHz
PC-TM151……特価 ¥33,800
PC-TM171……特価 ¥88,000

■NEC【限定】
PC-KM173R
●17" マルチスキャン CRT
●フラットブラウン管
●ドットピッチ：0.28
定価 ¥118,000 ➤ 特価 ¥59,800

ハードディスク（送料 ¥1,000）

■I / O DATA
HDS-1G / 98PCI
●PCI バス用 / 1GB
●10.5ms / 448kb
限定
定価 ¥56,800
P&A 特価 ¥37,800

■メルコ
DSC-N1000N
●SCSI-2 / 1GB
定価 ¥48,000
P&A 特価 ¥37,500

■Logitec
SHD-BA1000U（増設用）
●1GB / 11ms / 256kb
●SCSI ケーブル付
定価 ¥43,800
P&A 特価 ¥30,800

■Logitec
SHD-BA1000P
●10ms / 512K
●LHA-301 付属
定価 ¥49,800
P&A 特価 ¥34,800

■I / O DATA
HDV-2G / 98 III
●SCSI-2 / 2GB
定価 ¥56,800
P&A 特価 ¥43,800

■I / O DATA
HDV-2G（増設用）
●2GB
定価 ¥49,800
P&A 特価 ¥38,800

■Logitec
●SHD-BA1000P……定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 34,800
●SHD-2G / NB……定価 ¥ 63,000 ➤ 特価 ¥ 42,800
●LHD-NS520（98NOTE 内蔵）…定価 ¥ 48,000 ➤ 特価 ¥ 31,500
●LHD-NS800……定価 ¥ 64,000 ➤ 特価 ¥ 45,800
●LHD-D1200K（98 Xa 他 内蔵）…定価 ¥ 43,000 ➤ 特価 ¥ 28,200
●LHD-D1600K（98 Xa 他 内蔵）…定価 ¥ 52,000 ➤ 特価 ¥ 32,300
●LHD-D2000K（98 Xa 他 内蔵）…定価 ¥ 60,000 ➤ 特価 ¥ 39,800

■I / O DATA
●HDV-2G / SPCI……定価 ¥ 64,800 ➤ 特価 ¥ 50,800
●HDV-2G / 98III……定価 ¥ 56,800 ➤ 特価 ¥ 43,800
●HDV-2G（増設用）……定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 38,800
●HDN-810M（98NOTE 内蔵）…定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 38,800
●HDNS-1G（98NOTE 内蔵）…定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 39,800

■メルコ
●DSC-N1000N……定価 ¥ 48,000 ➤ 特価 ¥ 37,500
●DSC-N2000N……定価 ¥ 56,800 ➤ 特価 ¥ 43,800
●DSC-S1000（増設用）……定価 ¥ 41,000 ➤ 特価 ¥ 32,000
●DSC-S2000（増設用）……定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 38,800
●DSC-D1000P……定価 ¥ 54,800 ➤ 特価 ¥ 42,500
●DSC-D2000P……定価 ¥ 64,800 ➤ 特価 ¥ 51,800
●DBI-N1200（98Xa 他内蔵）…定価 ¥ 38,000 ➤ 特価 ¥ 29,000
●DBI-N1600（98Xa 他内蔵）…定価 ¥ 43,000 ➤ 特価 ¥ 32,800
●DBI-N2000（98Xa 他内蔵）…定価 ¥ 53,000 ➤ 特価 ¥ 40,500
●DBI-N2500（98Xa 他内蔵）…定価 ¥ 58,000 ➤ 特価 ¥ 43,800
●DNN-T540（98NOTE 内蔵）…定価 ¥ 39,800 ➤ 特価 ¥ 31,800
●DNN-T810（98NOTE 内蔵）…定価 ¥ 44,800 ➤ 特価 ¥ 35,800
●DNN-T1000（98NOTE 内蔵）…定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 39,800
●DEN-497J（EPSON PC 内蔵）…定価 ¥ 49,800 ➤ 特価 ¥ 38,800

MO

■Logitec
●LMO-400S【NEW】……定価 ¥ 54,800 ➤ 特価 ¥ 38,800
●LMO-400S-98【NEW】…定価 ¥ 57,800 ➤ 特価 ¥ 40,800
●LMO-420S……定価 ¥ 62,000 ➤ 特価 ¥ 46,500
●LMO-420NB……定価 ¥ 72,000 ➤ 特価 ¥ 53,800
●LMO-480H……定価 ¥ 68,000 ➤ 特価 ¥ 50,800
●LMO-640……定価 ¥ 99,800 ➤ 特価 ¥ 68,800
●LMO-640S【NEW】……定価 ¥ 99,800 ➤ 特価 ¥ 71,800

■I / O DATA
●RM-MO640F……定価 ¥118,000 ➤ 特価 ¥ 89,800

■メルコ
●MOS-S230（128 / 230M）……定価 ¥ 57,000 ➤ 特価 ¥ 45,800
●MOS-D640P（PCI バス用、SCSI, I / F 付）……特価 ¥103,400

CD-ROM（送料 ¥1,000）

■NOVAC
NV-CD410（4倍速）
●PCMCIA（4倍速）
●CCDVP95（TYP2）IDE I / F 付
●Windows95 用
特価 ¥19,800

■I / O・DATA
CDG-PX44
●4.4 倍速
定価 ¥24,800 特価 ¥15,800

■Logitec
●SCD-440（4.4 倍速）……定価 ¥25,800 ➤ 特価 ¥ 18,800
●LCD-601（6 倍速）……定価 ¥39,800 ➤ 特価 ¥ 25,500

■I / O DATA
●CDV-AB10（F ベイ用 10 倍速）……定価 ¥24,800 ➤ 特価 ¥ 19,800
●CDV-NX8（8 倍速）……定価 ¥29,800 ➤ 特価 ¥ 23,800
●CDV-NX8 / PCSC（8 倍速, PCMCIA 付）·定価 ¥39,800 ➤ 特価 ¥ 32,000

■メルコ
●CDS-D10C（10 倍速、PCMCIA カード付）…定価 ¥ 56,000 ➤ 特価 ¥ 34,300
●CDS-S10（10 倍速）……定価 ¥ 32,800 ➤ 特価 ¥ 26,300
●CDI-8FB（F ベイ用 8 倍速）……定価 ¥ 24,800 ➤ 特価 ¥ 20,000

■コンピュータテクニカ
●CDN-D4（4倍速、PCMCIA カード <IDE> 付）……特価 ¥ 25,800

メモリー（送料 ¥700）

■メルコ
●EAC-4M（Ap2 / As2）……特価 ¥15,500
●EMF-4MG（Ap3, As3, EAC, ECB, ESE, 他 SIMM 増設用）……特価 ¥ 7,200
●EMF-8MG（同上）……特価 ¥10,500
●EMF-16MG（同上）……特価 ¥18,000
●EMF-32MG（同上）……特価 ¥33,000
●EMF-P4MG（NEC、EPSON SIMM 増設用）……特価 ¥ 5,800
●EMF-P8MG（同上）……特価 ¥ 9,000
●EMF-P16MG（同上）……特価 ¥15,800
●EMF-P32MG（同上）……特価 ¥29,200
●EMW-8MG（NEC Pentium 用 2 枚組）……特価 ¥10,500
●EMW-16MG（同上）……特価 ¥18,000
●EMW-32MG（同上）……特価 ¥33,000
●EMW-64MG（同上）……特価 ¥62,800
●EMW-P8MG（NEC / EPSON Pentium 用 2 枚組）……特価 ¥ 9,000
●EMW-P16MG（同上）……特価 ¥15,800
●EMW-P32MG（同上）……特価 ¥29,200
●EMW-P64MG（同上）……特価 ¥56,000
●EXB-8MG（BX2, BS2, BA2 Xe, Xs, Bs 他）……特価 ¥11,600
●EXB-16MG（同上）……特価 ¥18,800
●EAB-4000Y（BX, BA, Ae, As, Ap）……特価 ¥15,500
●ECB-0M（Cb）……特価 ¥ 3,500
●EC2-0M（Cb2）……特価 ¥ 3,500
●ECF-0M（Cf）……特価 ¥ 3,500
●ESE-0MY（Cx, Ce2, Cs2）……特価 ¥ 3,500
●ENL-8MG（NL / A, Ld, Lt Lt2, Na7, Ne3 Nd2, Nx）……特価 ¥ 9,800
●ENL-16MG（同上）……特価 ¥16,500
●ENL-32MG（同上）……特価 ¥29,800
●ECE-4000Y（Ce）……特価 ¥15,500
●EDA-4000Y（Da）……特価 ¥15,500
●EFA-4000Y（FA）……特価 ¥15,500
●EMH-8MG（V20 / M7）……特価 ¥ 9,000
●EMH-16MG（V16 / M7 / S5）……特価 ¥15,800
●EMH-32MG（V13 / M7 / S5）……特価 ¥29,200
●EMH-64MG（Xc13）……特価 ¥56,000
●EMH-E8MG（NEC ECC 対応 EDO RAM 2 枚組）……特価 ¥10,500
●EMH-E16MG（同上）……特価 ¥18,000
●EMH-E32MG（同上）……特価 ¥33,000
●EMH-E64MG（同上）……特価 ¥62,800
●EMJ-8000S（C バス汎用）……特価 ¥18,800
●ENP-8MG（Np, Ns, Ne2 Nd, Es）……特価 ¥ 9,800
●ENP-16MG（同上）……特価 ¥16,500
●ENB-8MG（La10, La7, Na13）……特価 ¥ 9,800
●ENB-16MG（Nb10, Na9, Na12）……特価 ¥16,500
●ERF-4M（SE, SR, FE, FS, 他）……特価 ¥15,500
●XMC-2000T（一部機種）……特価 ¥ 4,800
●XRF-4M（NAU, NAV, NAT）……特価 ¥ 7,800
●XRF-8M（同上）……特価 ¥14,100
●XRF-16M（同上）……特価 ¥25,600

■I / O DATA
●NE-SIM36-H4M（As3, Ap3 他 SIMM 増設用）……特価 ¥ 6,400
●NE-SIM36-H8M（同上）……特価 ¥10,800
●NE-SIM36-H16M（同上）……特価 ¥18,300
●NE-SIM32-H4M（BX2, BS2, Xe, Xs, Be, Bs 他）……特価 ¥ 5,200
●NE-SIM32-H8M（同上）……特価 ¥ 8,800
●NE-SIM32-H16M（同上）……特価 ¥15,800
●NE-ECC-8M × 2（ECC 対応 EDO RAM 2 枚組）……特価 ¥18,300
●NE-ECC-16M × 2（同上）……特価 ¥32,500
●NE-ECC-32M × 2（同上）……特価 ¥62,800
●NE-EDO-8M × 2（V20 / M7）……特価 ¥15,800
●NE-EDO-16M × 2（V16 / M7 / S5）……特価 ¥28,800
●NE-EDO-32M × 2（V13 / M7 / S5）……特価 ¥56,000
●NE-SIMXA-8M × 2（Pentium 増設用）……特価 ¥18,300
●NE-SIMXA-16M × 2（同上）……特価 ¥32,500
●NE-SIMXB-4M × 2（Pentium パリ無し 増設用）……特価 ¥ 8,800
●NE-SIMXB-8M × 2（同上）……特価 ¥15,800
●NE-SIMXB-16M × 2（同上）……特価 ¥28,800
●BA34-4M（Ae, Ap, As, BX, BA）……特価 ¥15,800
●CB34-4M（Cb）……特価 ¥ 8,800
●CB34-16M（Cb）……特価 ¥20,500
●CX34-4M（Cx, Ce2, Cs2）……特価 ¥ 8,800
●CX34-16M（Cx, Ce2, Cs2）……特価 ¥20,500
●Cb234-4M（Cb2）……特価 ¥ 7,200
●Cb234-16M（Cb2）……特価 ¥20,500
●Ld34-16M（Ld, NL / A）……特価 ¥16,600
●EP-SIM327-8M（RA, RV）……特価 ¥13,500
●EP-SIMAU-4M（NAU, NAV, NAT）……特価 ¥ 8,000
●EP-SIMAU-8M（同上）……特価 ¥13,500
●EP-SIMAU-16M（同上）……特価 ¥21,300
●Np34-8M（Np, Ns, Ne2, Nd Nm, Nf, Es）……特価 ¥ 9,600
●Np34-16M（同上）……特価 ¥16,600
●Nb64-16M（La10, La7, Na13, Na12, Na9, Nb10, Nb7）……特価 ¥16,600
●Nb64-32M（同上）……特価 ¥29,800
●Nb64-64M（同上）……特価 ¥79,500
●PIO-DA134-4MS（DA）……特価 ¥15,800
●PIO-DX134S-4MT（DX）……特価 ¥26,000
●PIO-SIM61-2MS（一部機種）……特価 ¥ 4,800

セカンドキャッシュ
●NE-AP3-128K（As3, Ap3）……特価 ¥15,800
●NE-AP-128K（Ap2, As2）……特価 ¥17,300
●NE-XA256K（Xa, Xa7e, Cx2）……特価 ¥13,600
●NE-XA512K（Xt13, Xa10, Xa7, Cx2）……特価 ¥28,000
●NE-XAV512k（Xv20 / W30, Xa16 / W30 他）特価 ¥ 9,600

フロッピーディスクドライブ（送料 ¥1,000）

■Needs
●NFD-135VA（3 モード 3.5" × 1）……特価 ¥12,800
●NFD-235VA（3 モード 3.5" × 2）……特価 ¥19,800
●NFD-150（5" × 1 ソフト切換）……特価 ¥ 17,800
●NFD-250（5" × 2 ソフト切換）……特価 ¥ 29,800
●NFD-IM（FNL 用 I / F）……特価 ¥ 6,800

■R&D
●FDD-3SZ（3 モード 3.5" × 1）……特価 ¥ 12,300
●FDD-3WZ（3 モード 3.5" × 2）……特価 ¥ 19,600
●FDD-5SZ（5" × 1 ソフト切換）……特価 ¥ 16,800
●FDD-5WZ（5" × 2 ソフト切換）……特価 ¥ 26,300
●FLB-3X（新 Xa シリーズ / Xe10 用増設 3.5FDD）……特価 ¥ 9,800
●BAY511（F ベイ用 5" × 1）……特価 ¥ 16,800
●FDD-IMX（FEL, MAT, Multi, Cx2 用 I / F）……特価 ¥ 7,500

■α DATA
●AD-F51SR（5" × 1 ソフト切換）……特価 ¥ 18,800
●AD-F51WR（5" × 2 ソフト切換）……特価 ¥ 28,800
●AD-F50FA（FA / FS / FX 内蔵自動）……特価 ¥ 21,500
●AD-F35TF（3 モード、Mate スロット用）……特価 ¥ 16,800
●AD-F35SR（3 モード、3.5" × 1）……特価 ¥ 13,800
●AD-F35WR（3 モード、3.5" × 2）……特価 ¥ 21,800
●AD-F1MT（FEL, MAT, Multi 用 FDD I / F）……特価 ¥ 7,500

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩 2 丁目 2 番地 20 号
●営業時間 AM 10：00〜PM 7：00（日・祭）AM 10：00〜PM 6：00
☎ 03-3651-0148（代）
FAX.03-3651-0141
●定休日／毎週水曜日

ODP&コプロ（送料 ¥700）

■メルコ
●EUA-QPOM（Ap, As, Ae）……特価 ¥ 23,200
●EUB-HOM（Ba, Bx）……特価 ¥ 31,100
●EUD-HOM（Da, Ra）……特価 ¥ 31,100
●EUD-QOM（Da, Ra）……特価 ¥ 15,500
●EUF-HOM（Fa）……特価 ¥ 23,300
●EUZ-QOM（Bx2, Bs2, Ba2）……特価 ¥ 23,300
●HNS-33TJ（Ns / A）……特価 ¥ 15,500
●HAS-33TP（As, Ap, Ap2, As2, Bp, 他）……特価 ¥ 19,500
●HNE-33QP（Ne）……特価 ¥ 11,800
●HND-33QP（Nd）……特価 ¥ 11,800
●HCX-33TP（Cx）……特価 ¥ 23,200

■インテル
●JBOX-DX4ODP75……特価 ¥ 15,800
●JBOX-DX4ODP100……特価 ¥ 20,500
●JBOX-PODP5V63……特価 ¥ 16,000
●JBOX-PODP5V83-S / K……特価 ¥ 21,600
●JBOX-PODP5V133……特価 ¥ 39,500
●JBOX-PODP3V125……特価 ¥ 39,500
●JBOX-PODP3V150……特価 ¥ 48,600
●JBOX-PODP3V166……特価 ¥ 65,100

■コンピュータテクニカ
●ODP-100-Nd（Nd, Ne2, ファンユニット付）……特価 ¥ 55,200
●ODP-100-Ne（Ne）……特価 ¥ 29,400
●ODP-DX4-NA-S（Na, Na / C）……特価 ¥ 56,600

■アセットコア
●VIPER Power MULTi 586 CX（Cx）……特価 ¥ 37,800
●VIPER Power MULTi 58SCe2（Ce2）……特価 ¥ 34,600
●VIPER Power MULTi 586Cs2（CS2）……特価 ¥ 34,600
●VIPER MAX Drive 586X（Ab, Be, Bs, Xe, Cb2, 486MV）……特価 ¥ 31,000

■I / O DATA
●PK-586X3（Bk3, Bx4, Bs2, Ba, Ba3, Bs, Bp, As, As3）……特価 ¥ 18,600
●PK-586X4（Bx, Bx2, Be, Ba, Ae）……特価 ¥ 18,600
●PK-686P125（V7, Xa7, Xa7e）……特価 ¥ 24,600
●PK-Nd133A（Nd, Ne2）……特価 ¥ 11,100
●PK-Ne133A（Ne）……特価 ¥ 11,100

SCSI インターフェース（送料 ¥700）

●LHA-301（ロジテック、デスクトップ用）……特価 ¥10,800
●AD-PCS2（αデータ、PCMCIA スロット、Zip., PD 対応）……特価 ¥ 7,900
●SC-PCI（I / O データ、PCI バス用）……特価 ¥17,000
●PCSC-V（I / O データ、PCMCIA スロット用）……特価 ¥11,800
●SC-98IIIP（I / O データ、P&P 対応、セカンドバス付）……特価 ¥10,600
●SC-98IIIPSB（I / O データ、P&P 対応、セカンドバス用）……特価 ¥10,600
●IFC-NN（メルコ、P&P 対応、デスクトップ用）……特価 ¥10,200
●IFC-NP（メルコ、P&P 対応、PCI バス用）……特価 ¥17,200
●IFC-DC（メルコ、P&P 対応、PCMCIA スロット用）……特価 ¥15,400
●PCI SCSII MASTER98（アダプテック、PCI バス用、ケーブル付）……特価 ¥29,000
●DKC-CX（変換コネクタ、D-Sub ハーフ 50 → ハーフ 50）……特価 ¥ 1,480
●DKC-CXR（変換コネクタ、ハーフ 50 → D-Sub ハーフ 50）……特価 ¥ 1,480
●DKC-TD（D-Sub ハーフ 50 ターミネータ）……特価 ¥ 1,480

サウンドボード&アンプ付スピーカユニット（送料 ¥700）

■キュービジョン
あの WAVE STAR が SMIT 方式、SCSI 2, I / F 機能で帰ってきた!!
86 や W・マスターでは未対応だった 95 ゲーム。
118 で未対応の Dos ゲームもすべて対応!!
●WAVE SMIT（QV-WSMIT） 特価 ¥24,800

■キュービジョン
I / O-DATA ユーザにに朗報!! SC98III などの
セカンドバス用に人気の WAVE STAR と MIDI STAR / GS
の機能をもった最強音源がついに登場!!
●Second bus Star（QV-SBS） 特価 ¥27,800

YAMAHA MIDI（12 月末まで）限定大特価市
●CBX-10W（MU10, シーケンスソフト, シリアルケーブル, サウンドデータ集）……定価 ¥ 47,000 ➤ 特価 ¥ 31,000
●CBX-50W（MU50, シーケンスソフト, 各種ケーブル, サウンドデータ集）……定価 ¥ 63,000 ➤ 特価 ¥ 41,500
●CBX-80W（MU80, シーケンスソフト, 各種ケーブル, サウンドデータ集）……定価 ¥ 83,000 ➤ 特価 ¥ 53,500
●CBX-KIW（CBX-KIXG, シーケンスソフト, シリアルケーブル, サウンドデータ集）……定価 ¥ 63,000 ➤ 特価 ¥ 41,500
●CBX-CSIW（CSIX, シーケンスソフト, シリアルケーブル, サウンドデータ集）……定価 ¥ 79,800 ➤ 特価 ¥ 55,800
●MU-80（MIDI 音源）……定価 ¥ 69,000 ➤ 特価 ¥ 48,300

<< FM 音源ボード >>
●PC-9801-86（NEC）……定価 ¥25,000 ➤ 特価 ¥20,000
●PC-9801-118（NEC）……定価 ¥22,000 ➤ 特価 ¥17,600
●PFC-98（C・テクニカ, FM・PCM 音源カード）……特価 ¥27,100
●WAVE STAR（FM・PCM 音源）……特価 ¥17,800
●LPM-Su98（ロジテック, FM・PCM 音源カード）……特価 ¥13,300
●WM Card（FM・PCM・SCSIII I / F カード）……特価 ¥32,800

<< MIDI 関係 >>
●MC55PCM（GM・GS 対応音源搭載 MIDI I / F）……特価 ¥28,600
●MC55PCM-Z（FM・GM・GS 対応音源搭載 MIDI I / F）……特価 ¥36,000
●MC77PCM（GM・GS 対応音源搭載 MIDI I / F）……特価 ¥41,000
●MC6600（GM・GS 対応音源モジュール）……特価 ¥35,800
●ミュージ郎 5500（ローランド）……特価 ¥51,400
●MPU-PC98II（ローランド・MIDI I / F）……特価 ¥16,000
●SC-MPU / PC（ローランド, MIDI I / F）……特価 ¥24,200
●SC-55MKII（ローランド）……特価 ¥44,600
●SC-88（ローランド）……特価 ¥73,500
●Midi Star / GS（GS-MIDI 音源チップ, Wave Star 用）……特価 ¥13,800

<< アンプ付スピーカーユニット >>
●YST-M20DSP（ヤマハ, 7.5W × 2, DSP 機能）……特価 ¥ 9,500
●YST-M15（ヤマハ, 7.5W × 2）……特価 ¥ 7,300
●YST-M5（ヤマハ, 3W × 2）……特価 ¥ 5,480
●YST-MSW10（ヤマハ, 25W, スーパーウーハーシステム）……特価 ¥11,000
●MSP-52（関西電機, 5W × 2）……特価 ¥ 5,980

<< サウンド・ブラスター >>
●SB-16W-ED / 98……特価 ¥17,800
●SB-YM / J（FM 音源チップ）……特価 ¥ 4,400
●SB-WB2 / J（MIDI 音源チップ）……特価 ¥14,100
●DB50XG（ヤマハ MIDI・GMXG 音源チップ）……特価 ¥23,200

ソフトウェア（送料 ¥1,000）

<< ワープロ／統合ソフト >>
●一太郎 Ver.7 for Win95（CD）予約キャンペーン……特価 ¥16,800
●MS Word 95 Internet package（CD）……特価 ¥10,000
●MS Office スタンダード 4.2J キャンペーン（CD）……特価 ¥27,400
●MS Office 95 Pro INTERNET キャンペーン（CD）……特価 ¥33,800
●Loutus スーパーオフィス 96（CD）……特価 ¥25,800

<< 表計算 >>
●Loutus1-2-3 R5J95……特価 ¥12,200
●MS Excel（Win95, CD）……特価 ¥16,800

<< グラフィック >>
●WINDOWS Drow 4.0J（限定版）……特価 ¥ 9,000

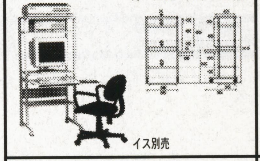
<< OS・言語 >>
●MS DOS6.2 基本機能セット（NEC）……特価 ¥ 8,500
●MS Windows Ver.3.1（NEC）……特価 ¥16,300
●MS Windows95（Microsoft, NEC）（FD）……特価 ¥20,500
●MS Windows95 UP グレード（Microsoft, NEC）（CD）……特価 ¥10,800
●MS Windows95 UP グレード（Microsoft, NEC）（FD）……特価 ¥13,400

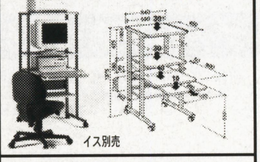
<< 通信ソフト >>
●まいと〜く for Win Ver.1.5……特価 ¥17,200
●まいと〜く FAX2（Win3.1 Win95 両対応）……特価 ¥ 8,600
●NetscapeNavigetor 3.0 WIN95……特価 ¥ 5,000

<< データベース >>
●The CARD Ver.7.0 発売記念版（Win95, CD）……特価 ¥12,000

<< その他 >>
●95 ドライバー 2（メルコ）……特価 ¥ 1,500
●RAM DOUBLER……特価 ¥ 8,980
●Magna RAM2……特価 ¥ 7,800
●WIN START……特価 ¥ 4,600
●MS PLUS（CD, 98 用）……特価 ¥ 5,700

特選 パソコンラック／OA チェアー（消費税込）（送料無料・離島を除く）

① ¥17,304（スライド式・キーボードテーブル&マウステーブル付）

イス別売
※キャスター付、5 段、17 インチモニター OK!!
※上から 2 番目の棚板移動可能。色 = グレー

② ¥12,360（スライド式マウステーブル付）

イス別売
※キャスター付、4 段、17 インチモニター OK!!
※中棚板は 2 段階移動可能。色 = グレー

① ¥5,459

●布貼り
色（グレー）
●ガス圧式
シリンダー

② ¥6,798

●肘付
●布貼り
色（グレー）
●ガス圧式
シリンダー

※ラック、チェアーはお持ち帰りも可能です。是非ご来店下さい。

☞ 通信販売 お申し込みのご案内

【現金一括払いでお申し込みの方】
●商品名及びお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送り下さい。

【クレジットでお申し込みの方】
●お電話にてお申し込み下さい。クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社までお送り下さい。
●現金特価でクレジットがご利用になれます。残金のみに金利がかかります。
●1 回〜84 回払いまで可能です。但し、1 回のお支払い額は ¥1,000 以上となります。

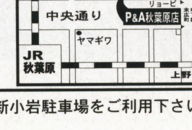
【銀行振込でお申し込みの方】
●必ずお振り込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品等をお知らせ下さい。尚、お振込は必ず「電信扱い」でお願い致します。

【振込先】
住友銀行 新小岩支店 普通預金 1451576
（株）ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-3655-4456 FAX.03-3655-4436
●営業時間 AM10：00〜PM7：00／日祭 PM6：00 まで／毎週水曜定休
〒124 東京都葛飾区新小岩 2-2-20

秋葉原支店（店頭販売専用ダイヤル）
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054
●営業時間 AM11：00〜PM7：00／日祭 PM6：30 まで／第三水曜定休
〒101 東京都千代田区外神田 3-14-6 恵光ビル 5F


（※新小岩本店に車でお越しの場合は、北海道拓殖銀行斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い《手数料（10 万円まで）900 円》をご利用下さい。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

★上京希望者には、年間26~32万円で下宿先紹介できます。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座
■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座
■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院
■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

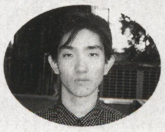
只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!

サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根 尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっというまですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田 周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池 宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!
大阪ゲームデザイナー学院
大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

この冬はライバルに差をつけろ！

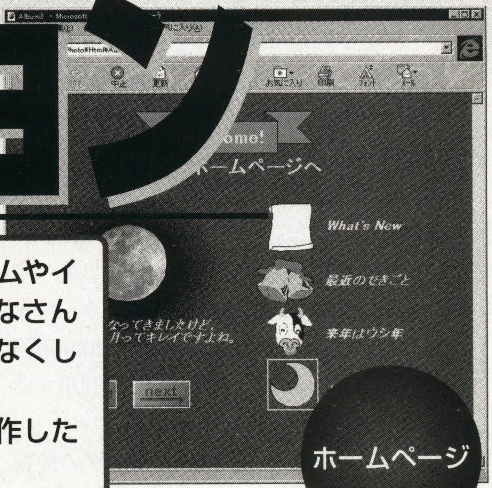
特集

パソコンでつくるオリジナル・コレクション

年賀状

顔写真入り名刺

家族新聞



ホームページ

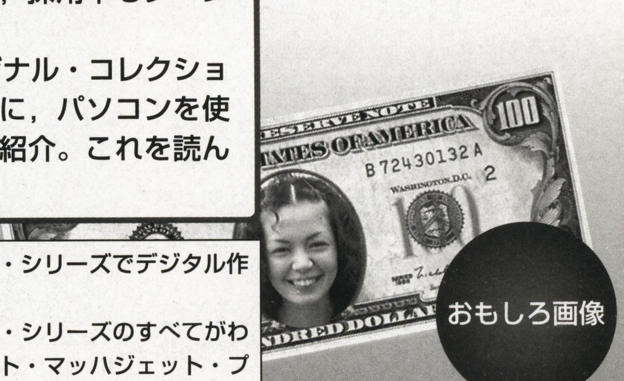
ベーマガ編集部には，毎日たくさんのプログラムやイラスト，マンガなどの投稿作品が届きます。みなさんからの投稿は，ベーマガ編集部の原動力。投稿なくして，ベーマガは語れません。

そこで編集部から新提案。パソコンを使って自作したデジタル・データを投稿してみましょう。

グラフィック・ソフトで描いたイラストなら，ハガキに印刷したり，ホームページ形式のデータで投稿すれば，注目されることまちがいなし。さらにデジタル・カメラで撮影した顔写真を添えれば，採用率もグーンとアップします。

今回は，“パソコンでつくるオリジナル・コレクション”と題して，グラフィックを中心に，パソコンを使ったオリジナル作品の作りかたを大紹介。これを読んで，キミも投稿してみよう！

Tシャツ



おもしろ画像

本特集との特別連動企画『エプソンカラリオ・シリーズでデジタル作品作りに挑戦しよう！』を7ページに掲載！

オリジナル作品の作成にかかせないカラリオ・シリーズのすべてがわかります。年末の大ヒットまちがいなしのフォト・マッハジェット・プリンタ『PM-700C』の情報もいち早くお伝えしています！

作品のクオリティは素材しだい！

スキャナ&デジカメを使いこなせ

パソコンによる作品づくりの楽しみは，身近にあるいろいろなものを利用して作品を作るところにあります。そんなときに便利なのが，スキャナやデジタル・カメラです。

ちょっとしたポイントをつかめば，これらの周辺機器を200%活用できます。

ここでは，作品づくりの成功の第一歩，スキャナとデジタル・カメラの選択ポイント，使用時の注意点を紹介しましょう。

スキャナ scanner

接続方法で選ぶスキャナ

写真や雑誌のイラストなどの取り込みに適しているのが，画像入力機器として人気のスキャナです。個人向けスキャナは価格も下がり，パソコンを幅広く活用するのに欠かせないアイテムとなっています。

スキャナは，パソコンのパラレル・ポートに接続するか，SCSI（スカジー）インターフェース・ボード（実売20,000円前後）を導入し，SCSI接続して利用するのが一般的です。

パラレル・ポートは，プリンタの接続にも使われるので，ほとんどのパソコンに標準で装備されています（**写真1**）。一方SCSIは，標準で装備しているパソコンは少なく，利用するにはSCSIインターフェース・ボードを導入する必要があります（**写真2**）。

それぞれの接続の特徴として，パラレル・ポート接続は，余分な予算がかからないという利点があります。それに対しSCSI接続は，対応機器を数珠（じゅず）つなぎに増設でき，MOドライブやスキャナなど，複数の周辺機器を一度に利用できます。

これから周辺機器を増設していく予定があるなら，この機会にSCSIボードを用意するのもいいですね。

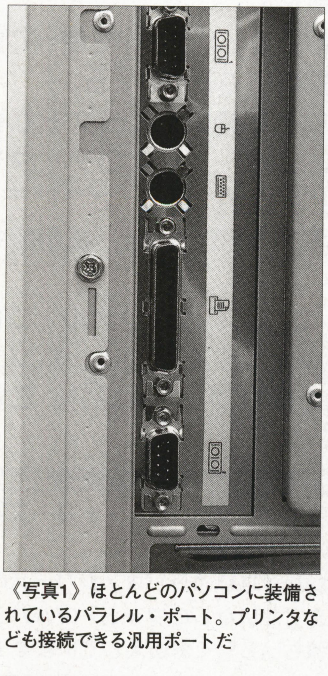
取り込み原稿はまっすぐ置く

スキャナを使用する際，以下の項目に気をつければ，よりキレイな画像を活用できます。

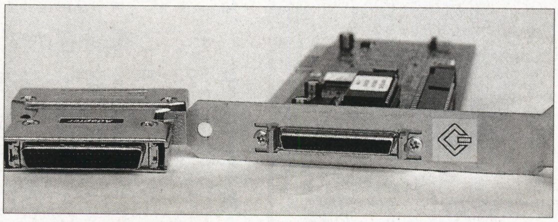
写真を取り込むときは，できるかぎりまっすぐになるようにして取り込みましょう。斜めに取り込んでしまうと，フォト・レタッチ・ソフトでまっすぐに修正しても，ドットのギザギザが目立ち，見た目が非常に汚なくなってしまいます（**写真3**）。

写真を取り込むときは，写真表面にさわらないように注意してください。指紋が付いてしまうと，取り込んだ画像にも指紋が写ってしまう場合があります。

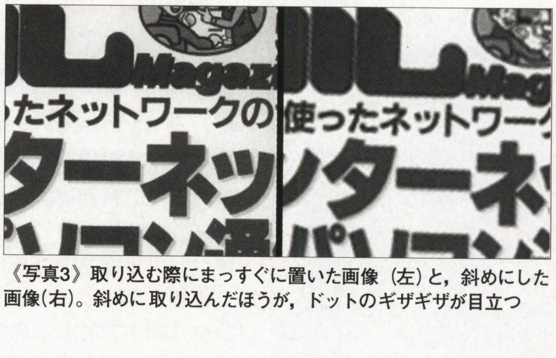
また，スキャナのガラス面も傷つけたり，汚さないようにしましょう。とくにホチキスなどは要注意です。ガラス面の汚れは，取り込みにとって天敵です。ふだんからの手入れは怠らないでくださいね。



《写真1》ほとんどのパソコンに装備されているパラレル・ポート。プリンタなども接続できる汎用ポートだ



《写真2》SCSIインターフェース・ボードは，機器増設には欠かせない存在だ。この機会に用意するのもいいかも



《写真3》取り込む際にまっすぐに置いた画像（左）と，斜めにした画像(右)。斜めに取り込んだほうが，ドットのギザギザが目立つ

デジタル・カメラ digital camera

使うスタイルにあわせるデジタル・カメラ

素材の取り込みとしては，デジタル・カメラを利用する方法もあります。撮影画像をデジタル・データとして保存し，パソコンに直接転送できるので，画質劣化の心配もありません（**写真4**）。常に携帯していれば，作品に利用する画像の素材集めにも使えます。撮影した画像は，街並みや人物，オブジェクト（電柱や公衆電話など），というように分類して保存しておくといいでしょう。

パソコンの接続に必要なケーブル，ドライバ類は，付属している機種と別売りで用意されている機種とあるので，購入時には注意が必要です。

画質を左右するCCDの画素数や，記録できる枚数によって，デジタル・カメラの性質が変わってくるので，用途に合った性能のものを選ぶようにしましょう。

画質にこだわるなら，なるべくCCDの画素数の多い製品がいいでしょう。また，旅行に持っていくなど，ふだんから利用するカメラとして使うなら，なるべくコンパクトで，記録枚数の多い製品が便利です。

PCカードや最近でまわりはじめた切手サイズのメモリ・ユニット『スマートメディア（SSFDC）』など，外部記憶媒体を使用する機種なら，交換して記録枚数を増やすこともできます（**写真5**）。

ピンぼけ，フラッシュに注意！

多くのデジタル・カメラには液晶モニタが付属していますが，この液晶モニタでのフォーカス調整は，微妙な操作が必要となります。液晶モニタではキレイに写っているのに，パソコンに転送すると少しボケた画像になってしまうのはよくあることです。

ピンぼけは，とくに接写をした際によく起こります。接写をするときは，いろいろと被写体との距離を変えて何枚か撮影しておくといいでしょう（**写真6**）。

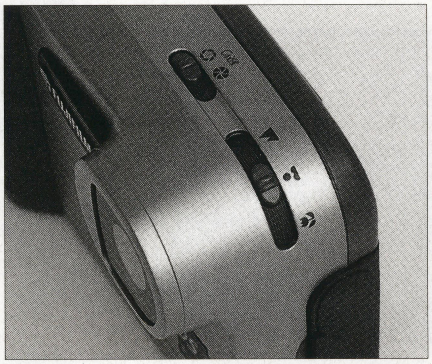
フラッシュがあっても，暗いところでの撮影は要注意です。フラッシュの光が被写体まで届かなければ，真っ暗な画像が記録されてしまいます。とくにデジタル・カメラのフラッシュの光量はあまり強くはないので，暗い場所での撮影には不向きといえるでしょう。あらかじめフラッシュの到達距離を調べておくといいかもしれません。

撮影した画像を作品のメインとして利用するなら，高画質モードでの撮影がおすすめです（**写真7**）。標準モードで撮影するよりも，きめ細やかな画像を得られます。

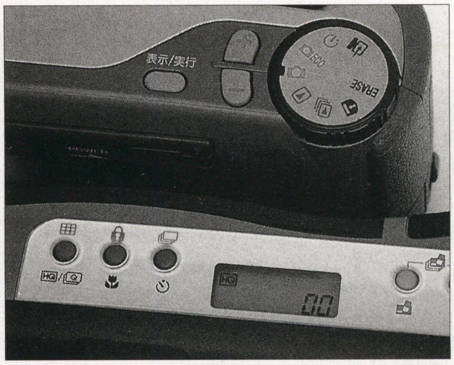
素材画像の画質は，最終的な出力結果に大きく影響します。撮影はもちろん，素材選びには十分気を使いましょう。

《写真4》デジタル・カメラは，パソコンと直接接続して画像を転送できる。この手軽さも一つの特徴だ

《写真5》デジタル・カメラの中には，記憶媒体を交換できる機種もある。これなら記録枚数も大幅にアップ。写真は『スマートメディア』をセットしているようす



《写真6》フォーカスを任意に調節できる機種もあるが，それでも接写は難しい。距離を変えて何枚か撮影しておこう



《写真7》デジタル・カメラは，画質をモード別に設定できる。素材として利用するなら，迷わず高画質モードを選択しよう

今年はこれできまり！

年賀状をデジタル・クリエイト

パソコンの利用法で思い付くのが，年賀状など絵ハガキの作成。自分や家族が写っている写真を使えば近況報告にもなり，ハガキを受け取った人は，相手をより身近に感じられることでしょう。

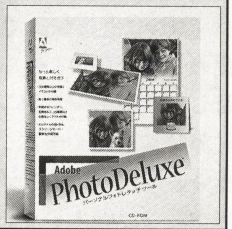
その他にも，クリスマス・カードやクラス会の案内状，ビジネス用途など，いろいろとカードやハガキを作る機会も多いはずです。

ここでもパソコンは大活躍。フォト・レタッチ・ソフトを利用して，年賀状作成に挑戦してみましょう。

アドビシステムズ
PhotoDeluxe1.0J

価格29,800円

■問い合わせ先
システムソフト
☎092-752-5264
ソフトウェア・トゥー
☎03-5676-2177
メディアビジョン
☎03-3222-6841
大塚商会
☎03-5280-5070



利用する素材を選び レイアウトを決めよう

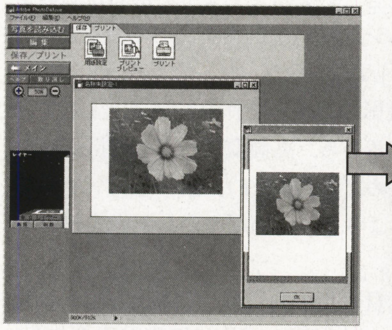
最初に利用する素材を選びます。スキャナやデジタル・カメラで，パソコンに画像を転送しておきましょう。

今回の年賀状作成には，アドビシステムズのフォト・レタッチ・ソフト『PhotoDeluxe（フォト・デラックス）1.0J』（価格29,800円）を使用しました。

フォト・レタッチ・ソフトは，グラフィック・ソフトの中でも，写真の修正や加工を目的としたソフトのことを指します。アドビシステムズの『Photoshop（フォトショップ）』が有名ですが，このPhotoDeluxeは，そのパーソナル・ユース版といえます。

まず，背景となる画像を呼びだします。今回はハガキに印刷するので，画像をハガキに収まるように縮小させておきます（**写真1**）。ハガキのサイズは，実際に測ってみるか，プリンタの設定などで調べておきましょう。

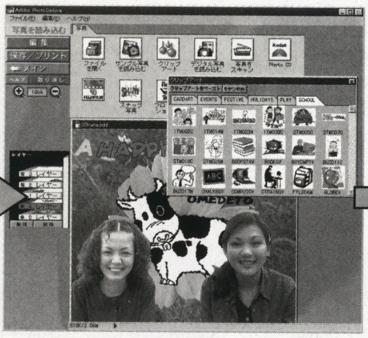
つぎに，先ほどの背景に，文字や写真などを貼り付けていきましょう。新しい画像を呼びだし，カット&ペーストの要領で貼り付けていきます（**写真2**）。このときレイヤー機能を利用すれば，画像をそれぞれ別々に



《写真1》印刷プレビュー機能で，画像サイズを調整する。今回は，ハガキの上半分に印刷するようにサイズを調整した

《写真2》背景に重ねる画像を，カット&ペーストで貼り付ける。画像の範囲選択は，多角形ツールを使うとうまく切りだせるぞ

《写真3》花，左の女の子，右の女の子の順で画像が重なっている。レイヤーの重ねる順番は変更が可能だ



《写真4》CD-ROMに収録されているクリップ・アートを使えば，画像をにぎやかにできる。効果的に活用しよう

《写真5》みごと完成した年賀状。画像には一言メッセージも入れてみた。友達の画像を入れ替えれば，他の人にもこの年賀状をだせる

あつかえるので，このあとの編集が非常に簡単になります。

レイヤーとは，透明のシートを何枚か重ねて1枚の画像に見立てる機能のことです。画像がそれぞれ別のシートに貼り付けられているので，移動やサイズ変更などの編集も簡単に行なえます（**写真3**）。

画像だけではちょっとさびしいので，イラストやメッセージを付けてにぎやかにしたいと思います。PhotoDeluxe1.0Jには，クリップ・アート と呼ばれるイラストがたくさん用意されています。せっかく付属しているのですから，これを使わない手はありません。CD-ROMから，利用するクリップ・アートを読みだしましょう。今回は，“A HAPPY NEW YEAR”と，1997年の干支（えと）である牛のイラストを使うことにします（**写真4**）。

ハガキ全体のバランスを考えたレイアウトを心がけよう

画像の編集がすんだら，ハガキ全体のレイアウトを調整します。

画像は大きいほうが見栄え（みば）がしますが，それではメッセージを書き込むスペースがなくなってしまいます。

スッキリ見やすく，それでいて画像が強調されるようなレイアウトにしましょう。ハガキの上半分に画像を配置して下半分を空白にすれば，空白部分に個人あてにメッセージや，送った人の住所などを書き込むことができます。レイアウトもスッキリして見やすいですね（**写真5**）。

メッセージを付ければ，画像を見せるだけより思いも伝わるというものです。ハガキ作成のときは，画像の編集ばかりに集中しないで，ハガキ全体のレイアウトにも気を配るようにしましょう。

おもしろ画像も手軽に作成できる！

年賀状作成では自己流で作業を進めていきましたが，PhotoDeluxe1.0Jには，ガイドにしたがって作業を行なうだけで，画像の加工やメッセージ・カードの作成が簡単にできる，ガイド機能が用意されています。

左上の［写真のレタッチ］，［カード&その他］といったボタンをクリックすると，機能一覧が表示されるので，行ないたい作業のボタンをクリックします。選択した機能が解説され，ステップ1のタグをクリックすると，実際の作業に入ります。一つの作業が終わったら，つぎのステップのタグをクリックして，行程を進めていきます。

ファイルを開くところから，作業結果を保存して印刷するまでの作業を指示してくれるので，はじめてソフトを操作する人でも安心です。

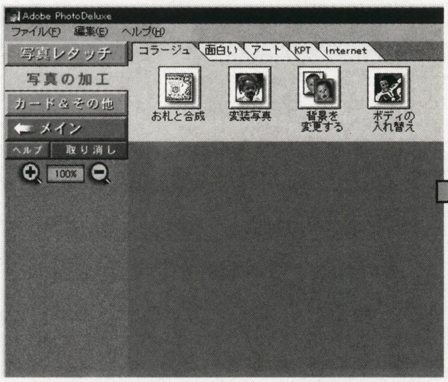
ここでは，写真の加工からコラージュを選択し［お札と合成］という作業を行なってみましょう（**写真6**）。

ステップ1で加工する画像を読みだし，ステップ2で合成に使用する部分を抜きだします（**写真7**）。抜きだした画像を一時的に保存し，今度は合成するお札の画像をPhotoDeluxe1.0JのCD-ROMから読みだします（**写真8**）。

先ほど保存した顔の画像を呼びだし，お札の画像に貼り付けます。顔のサイズや位置を，お札に合うように調整すれば完成です（**写真9**）。画像を保存して印刷しましょう。

タグに作業内容が表示されるので，進行で迷うこともありません。メニューを見ただけではわからない加工が，初心者でも簡単にできるのがうれしいですね。

この他にも，背景写真との合成や，色をセピア調に統一するといった加工，サイズ調整や向きの変更など，フォト・レタッチの基本操作のガイドも用意されています。これらの機能を利用して，さらに工夫を凝らしたオリジナル作品に挑戦しましょう。



《**写真6**》PhotoDeluxe1.0Jには，手軽に画像加工が楽しめるガイド機能が用意されている。今回は［お札と合成］に挑戦だ

《**写真7**》お札と合成では，人物の顔の部分だけを利用する。作業の指示にしたがって，顔部分を選択しよう

《**写真8**》CD-ROMから，合成するお札の画像を選択する。今回使用したのは“MONEY”という画像だ

《**写真9**》完成したお札。この機能は文化祭の金券作成などに利用できそう

もうプリクラはいらない

顔写真入り名刺で印象度アップ！

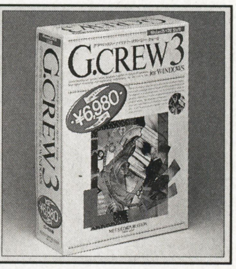
プリント倶楽部のシールについで，オリジナル名刺作成機が注目されています。

名刺を持っていれば自己紹介のとき便利だし，ちょっとカッコイイですよね。そこに顔写真があれば，顔もすぐ覚えてもらえるでしょう。自分だけの名刺，ほしいとは思いませんか。

そんなときこそ，パソコンの出番です。さっそく顔写真入り名刺作りに挑戦してみましょう。

メッツ
G.CREW3

価格6,980円
■問い合わせ先
☎03-5485-4042



ドロー・ソフトをはじめ，画像加工に必要なツールが詰まった統合ソフト。クリップ・アートやフォントも付属している

顔写真入りのオリジナル名刺を作ろう

名刺を作成するには，画像をはじめ，文字や飾りとなるイラストを自由にレイアウトできるソフトが必要になります。そこで登場するのがドローソフトです。

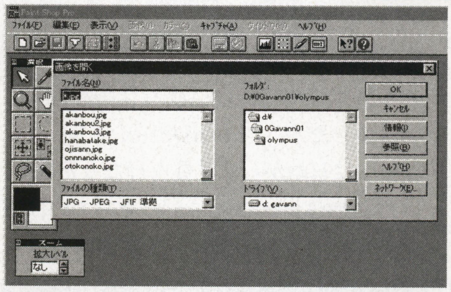
ドローソフトは，文字や図形をオブジェクト（部品）単位であつかい，画像を作りだします。オブジェクトは，それぞれ独立して編集でき，何度でもレイアウトのやり直しが可能です。

今回の名刺作成に使用したのは，メッツの『G.CREW（ジー・クルー）3』（価格6,980円）。G.CREW3は，ドローソフトだけでなく，フォト・レタッチ，テキスト・エフェクタなど，画像加工に必要なソフトがひととおりそろったグラフィック統合ソフトです。

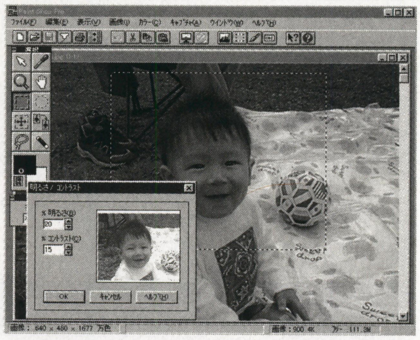
それでは，つぎのような行程で作業をしていきましょう。

① **画像の切り抜き，サイズ調整**
② **レイアウト**
③ **出力**

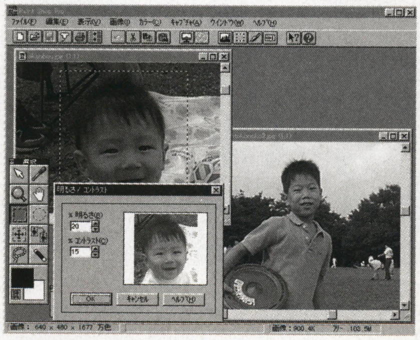
最初に，名刺に入れる顔写真の編集です。G.CREW3のフォトレタッチ兼ペイント・ソフト『PAINT SHOP PRO Ver.3.2J Light（ペイント・ショップ・プロ バージョン3.2ジェー ライト，以降PAINT SHOPと略)』で，使用する画像を編集します。



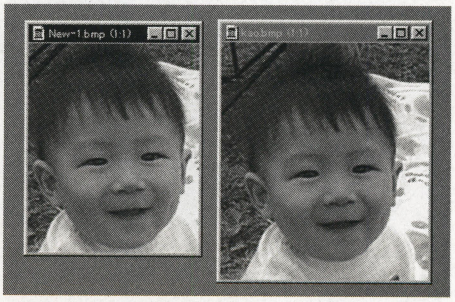
《写真1》G.CREW3はさまざまなファイル形式に対応している。最近のデジタル・カメラのデータに多いJPEG画像もOK！



《写真2》PAINT SHOPで写真の明るさやカラー・バランスを調整する。範囲選択して，必要部分だけ調整してもOKだ



《写真3》明るく撮影された画像があれば，それを参考にして明るさを調整しよう



《写真4》名刺で使用する顔写真。右と左では，左のほうがせまくきゅうくつな感じがする

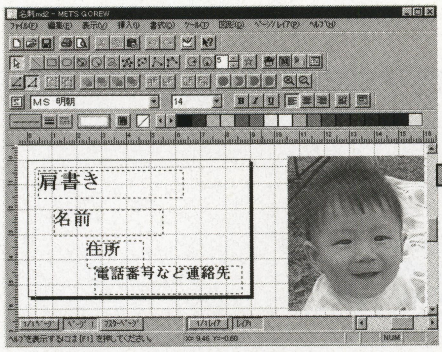
デジタル・カメラから転送した画像ファイルをPAINT SHOPに読み込みます。今回は，JPEG形式で転送したので，ファイル形式を［*.jpg］に設定し画像を選択します（**写真1**）。

ここで，画像が暗めのときは明るめに，色が薄ければ，カラー・バランスを操作して画像を修正します。

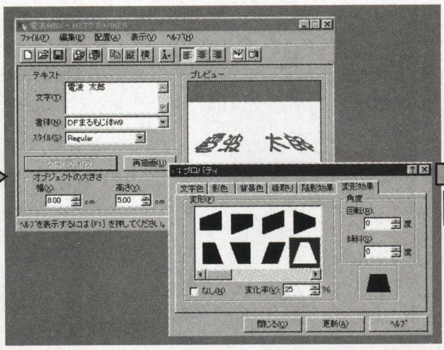
名刺作成では顔の部分しか使用しないので，範囲選択しその部分だけ調整してもいいでしょう（**写真2**）。

明るく撮影されている画像を読み込んで，それを参考にしながら調整します（**写真3**）。少しずつ調整するのではなく，一度大幅に明るさの値を変更し，その後少しずつ参考とする画像に近づけていくのがコツです。

明るさ，色の調整が済んだら，顔の部分を切り抜いて保存します。顔ギリギリ



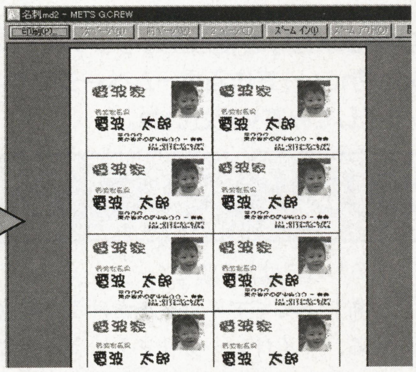
《写真5》用紙を名刺の大きさに設定し，レイアウトを考える。文字や画像は必要以上に大きくしないように注意！



《写真6》G.CREW3には，テキストを自由に変形できるツールも用意されている。これを利用して文字をデザインしよう

《写真9》家族新聞だって手軽に作成できる。大きな写真と派手な見出しで，読む人の興味をそそろう

《写真7》完成した顔写真入り名刺。文字や画像の大きさを考えて，すっきりまとまったデザインにしてみた



《写真8》印刷するときは，名刺に枠をつけるとうまくならべて印刷できる。切り取るときにも便利だ

で切り抜くときゅうくつな感じがするので，まわりに多少ゆとりを持たせましょう（**写真4**）。

名刺のレイアウトをドローソフトでデザイン

画像の編集がすんだら，つぎは名刺のレイアウトです。G.CREW3のドローソフト『G.CREW Ver3.0』で，名刺のレイアウトをきめていきましょう。

作業する際，用紙を名刺と同じ大きさに設定しておけば，デザインもやりやすくなるでしょう。ちなみに，一般的な名刺の大きさは，90×55mmです。縦型，横型いろいろとレイアウトして，カッコイイ名刺にしましょう。

まずは，名刺にどんな項目を入れるかをきめ，文字の大きさ，顔の画像の大きさを調整しながら，バランスを考えて配置していきます（**写真5**）。

このG.CREW3には，文字を自由に変形させるテキスト・エフェクター・ソフト『BANNER（バナー）Ver.3.0』と，テキストの3D変形が可能な『3D BANNER Ver.1.0』が用意されています（**写真6**）。また，フォントも8書体が付属しているなど，いろいろなデザインの文字を自由に加工できます。

一般的な名刺の文字サイズは，本人の名前が一番大きく，ついで所属する組織や肩書き，最後に住所や連絡先の順で文字が小さくなっていきます。

今回は，一般的な名刺にあわせて文字をデザインしてみました。文字や画像を大きくして用紙内いっぱいに敷きつめるより，空白を残して余裕を持たせるようにすると，すっきりとまとまった感じがでます。ちなみに，画像を貼り付ける場合は，横型のデザインにすると落ち着いたレイアウトになります（**写真7**）。

あとは，このデザインを何枚もコピーし，印刷する用紙に合わせて配置すればOKです。B5やA4などの用紙に名刺を何枚も印刷するときは，名刺の大きさの枠を付けると，うまく配置できます（**写真8**）。

壁新聞の作成もカンタン！

ドローソフトを利用すれば，新聞も簡単にレイアウトできます。

名刺のときと同じように，最初に印刷する用紙を設定し，画像や文章を貼り付けていけばOKです（**写真9**）。G.CREW3はタテ書きの文章も入力できるので，本当の新聞さながらの紙面構成がデザインできます。カラー印刷できるプリンタがあるなら，スポーツ新聞のようにカラフルな紙面づくりに挑戦してみてもいいですね。

こういった新聞を作る際のテクニックとしては，目玉となる写真を大きく使って，人目を引くようなレイアウトにするとよさそうです。さらに大きな見出しを付ければ，記事に何が書いてあるか読んでみたくなり，読む人の関心も集めます。いつも読んでいる新聞の第一面を参考にして，情報発信にチャレンジするのもおもしろそうですね。

Tシャツもホームページもこれならカンタン！

まだまだあるぞ！ オリジナル・コレクション

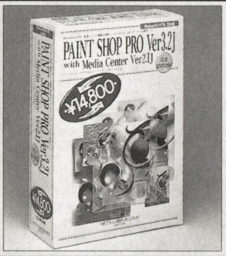
これまで，基本的なオリジナル作品の作りかたを紹介してきましたが，ここではちょっと変わった製品を使った，オリジナル作品に挑戦したいと思います。

一つは，アルプス電気のプリンタ『MD-2300J』を使ったオリジナルTシャツ。もう一つは，アルバム・ソフト『ixlaPhoto』で作るホームページです。

この記事を読んで，みなさんもぜひトライしてみてくださいね。

メッツ
PAINT SHOP PRO Ver3.2J with Media Center Ver2.1J

価格14,800円
■問い合わせ先
メッツ
☎03-5485-4042



アルプス電気
MD-2300J

価格98,000円
■問い合わせ先
アルプス電気
カスタマーサポートセンター
☎03-5499-8001
■ホームページ
http://www.alps.co.jp/

これからのTシャツはオリジナルでいこう！

アイロン・プリント・シートを活用せよ！

アルプス電気から発売されているプリンタ『MD-2300J』を使って，オリジナルのTシャツを作ってみましょう。とはいっても，Tシャツを直接プリンタにセットするわけではありません。

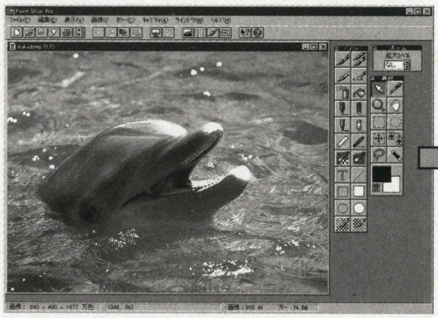
布にあててアイロンをかけると絵が写る，アイロン・プリント・シートに印刷して，それを転写しようというわけです。

用意するものは，つぎのとおりです。

●無地のTシャツ（白がベスト）
●MDシリーズ専用アイロン・プリント・セット『MDS-IRON』(価格1,000円)
●アイロン（家庭用のものでOK）

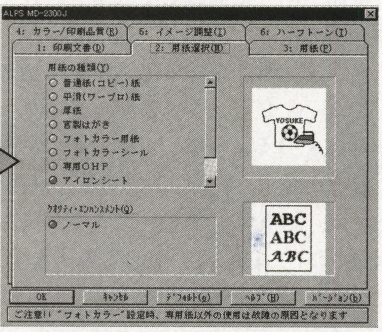
以上のものを用意したら，写真1～5の手順で作業を行ないます。

プリンタに印刷できるデータなら，なんでもTシャツにできるので，クラブ活動やサークルのロゴを作成して，みんなでおそろいのTシャツを作ることもできます。また，個人で着る目的なら，好きなゲームやアニメのキャラクターのTシャツなんていうのもいいですね。



《写真1》印刷するグラフィックは，どんなものでもOK！　今回は，素材CD-ROMの写真を使ってみた

《写真2》MDシリーズ専用のアイロン・プリント・セット『MD-IRON』（用紙10枚入り，価格1,000円）を購入



《写真3》プリンタの設定をアイロン・プリント・シート用に設定する

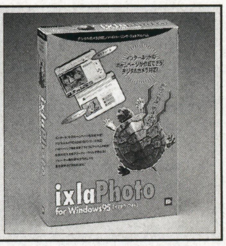
《写真4》プリント・アウトされたものを大まかに切り抜き，印刷面を白いTシャツに当てて，アイロンをかける

《写真5》十分冷めてから，シートをはがす。最後に仕上げシートをあてて，再度アイロンをかけたら完成だ！

ホームページを もっと簡単に作りたい！

アイエスアール・ジャパン
ixlaPhoto

価格12,800円
■問い合わせ先
アイエスアール・ジャパン
☎03-3350-9556
■ホームページ
http://www.iijnet.or.jp/ISR/



HTML作成機能を搭載した アルバム・ソフト

ただテキストが表示されるだけのホームページでは，ものたりないと考えている人へ，耳寄りな情報を一つ。

枠や装飾入りのホームページが，誰でも簡単に作成できる機能を搭載したアルバム・ソフト『ixlaPhoto（イクセラ・フォト）』がアイエスアール・ジャパンから発売されています。

このixlaPhotoは，対応のデジタル・カメラから直接画像を取り込み，アルバムを作成することができるのが特徴です。

今回使用したバージョン1.0では，旧モデルの製品しかサポートしていませんが，11月上旬リリース予定のバージョン2.0では，DS-7をはじめ，最新のデジタル・カメラに対応する予定です。

ここでは，ixlaPhotoのホームページ作成機能に注目してみたいと思います。

Cool（クール）なホームページをめざす！

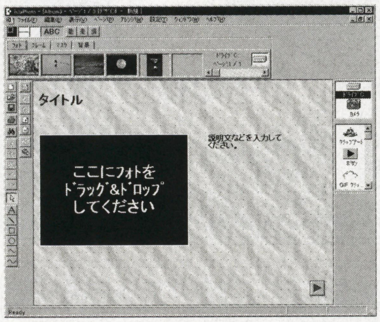
通常ホームページを作るには，HTMLという言語を覚える必要があります。基本的な部分は，それほど難しいものではありません。HTML文書自体は，ワープロやテキスト・エディタで作成できます。

しかし，思いどおりのレイアウトをするには，多少の慣れが必要なので，初心者ははがゆい思いをするかもしれません。

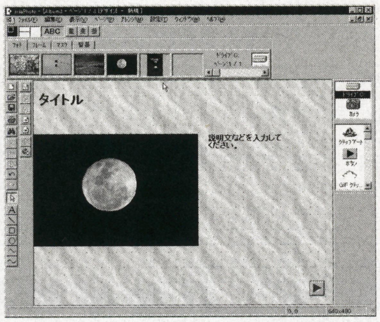
ixlaPhotoは，レイアウトしたアルバムのデータを，そのままHTML文書に変換することができます。基本的な操作は，気に入った素材を選んで，ページ上に置くだけでOKです。

今回は，例として簡単なホームページを作ってみました。作業行程は，**写真1～7**のようになっています。一つ注意することとは，HTMLファイルをエクスポート（ファイルに出力）するまえに，ixlaPhotoのファイル形式で保存しておくことです。もし気に入らなくなったときに，この保存したファイルを呼びだせば，簡単に修正できます。

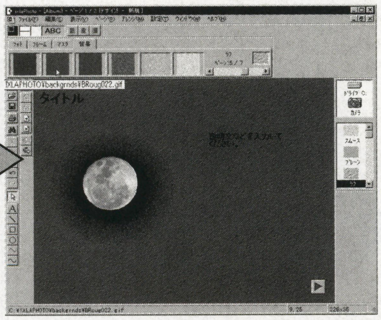
みなさんも自分で作った素材を使って，ステキなホームページを作ってみてください。そのときは，ぜひベーマガで紹介したいと思います。



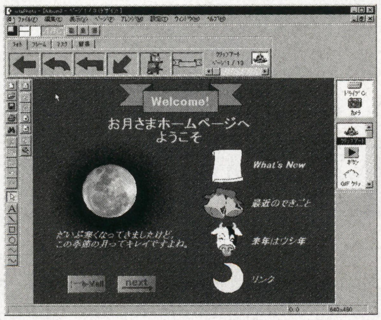
《写真1》今回は，HTMLのテンプレートを使うことにした。つぎに何をすればいいのか，すぐにわかるのがうれしい



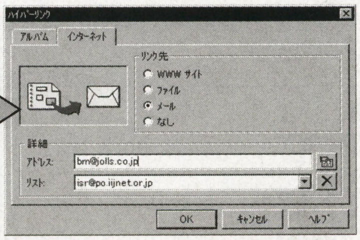
《写真2》まず，写真を貼り付ける。使いたい写真を，ドラッグ＆ドロップするとこのようになる



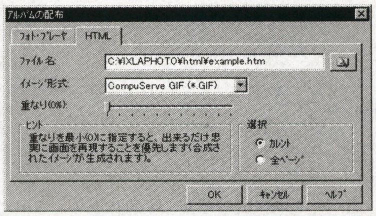
《写真3》写真にマスクをかけ，背景の模様を変えた。どちらもサンプルから選択できる



《写真4》必要な文字を入力し，リンクのボタンとなる画像を配置した



《写真5》リンクを設定したい文字や画像をクリックして選び，リンクの詳細をきめる



《写真6》完成したら，HTML形式でエクスポートする。このまえにixlaPhotoのアルバム・ファイルで保存しておくと，あとで簡単に修正できる

《写真7》エクスポートしたHTMLファイルを読み込んでみた。キミもさらに凝ったホームページに挑戦してほしい

年賀状の準備はOK？

オリジナル作品づくりをサポートする 最新周辺機器ガイド

デジタルカメラ&プリンタ　　ベーマガのイチ押しはこれ！

CP-200
価格69,800円

PM-700C
価格59,800円（11月23日発売）

エプソンのカラリオ・シリーズに，頼もしい新モデルの登場です。

デジタル・カメラ『CP-200』（価格69,800円）は，脱着が可能な液晶モニタが標準で付属しています。液晶モニタを取り外せば，旧モデルよりずっとコンパクトになり，カバンにもラクに収まります。

CCDの画素数は，前モデルと同じ35万画素ですが，ソフトウエアによる補正処理技術の向上で，高画質化に成功しました。

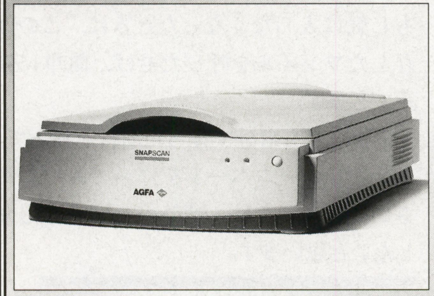
フォト・マッハジェット・プリンタ『PM-700C』（価格59,800円）は，より美しい印刷結果を得るため，基本4色（シアン，マゼンタ，イエロー，黒）のインクに加え，新たにライトシアン，ライト・マゼンタの2色を追加。淡い色合いもみごとに再現した，美しい印刷が可能になりました。また，オート色補正機能がさらに強化され，めんどうな設定なしで高品位の印刷結果が得られます。

これらの製品は，カラーページでも紹介しているので，ぜひそちらも読んでくださいね。

エプソン
■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
☎0424-99-7133
■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

スキャナ

Snap Scan
価格64,800円



フイルム・メーカーとしても知られているアグファの新製品です。電子ズーム機能により，最大2,400dpiでのスキャンを実現。WindowsとMacintosh用のアプリケーション・ソフトを付属しています。

AGFA（アグファ）
■問い合わせ先
Tele AGFA
0120-745-007
■ホームページ
http://www.agfahome.com（英文）

スキャナ

JX-250
価格69,800円

最高1,600dpi相当，フルカラーの取り込みが可能。OCR（文字認識）ソフト『e.Typist/LE2』や，フォト・レタッチ・ソフト『PhotoshopLE』など，アプリケーションも充実しています。

シャープ
■問い合わせ先
シャープ
コンシューマセンター
東日本相談室☎043-297-4649
西日本相談室☎ 06-621-4649
■ホームページ
http://www.sharp.co.jp/

デジタル・カメラ

DC-2V
価格108,000円

数あるデジタル・カメラの中でも人気の高い，『DC-2』の新モデルです。液晶モニタ，画像をNIFTY-Serveへ転送できる通信機能を搭載し，内蔵メモリを4Mバイトにアップしています。

リコー
■問い合わせ先
リコー
パーソナル事業部
☎03-5479-2937
■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp/

デジタル・カメラ

CAMEDIA C-400L

価格74,800円

35万画素CCD，2Mバイトの内蔵メモリを搭載。フラッシュを内蔵しているので，暗いところでの撮影もOKです。CAMEDIAはこの他にも，価格機能にあわせて，3製品がラインナップされています。

オリンパス
■問い合わせ先
オリンパス
テクニカルサポート
☎03-5802-3400
■ホームページ
http://www.olympus.co.jp

デジタル・カメラ

DS-7

価格69,800円

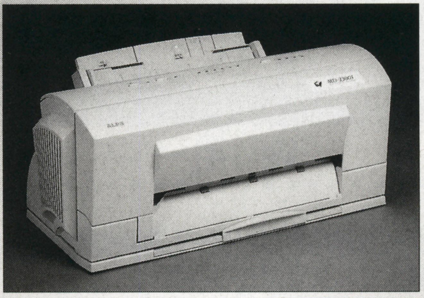
3段階のピントと，2段階の絞りがマニュアルで調節可能。液晶モニタ搭載で，被写体や記録画像もバッチリ確認できます。記憶媒体には，切手サイズの小型メディアSSFDCを使用し，携帯にも最適です。

富士写真フイルム
■問い合わせ先
富士写真フイルム
お客さまコミュニケーションセンター
☎03-3406-2981
■ホームページ
http://www.fujifilm.co.jp

プリンタ

MD-2300J

価格98,000円



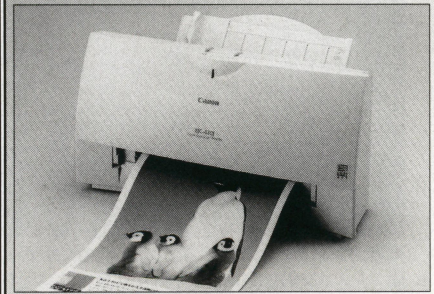
独自開発の『マイクロドライ方式』により，600dpiカラー印刷を実現しました。通常のモノクロ，カラー印刷の他に，メタリック印刷，アイロン・プリント印刷など，さまざまな印刷方法に対応しています。

アルプス電気
■問い合わせ先
アルプス電気
カスタマーサポートセンター
☎03-5499-8001
■ホームページ
http://www.alps.co.jp/

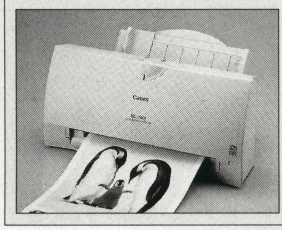
プリンタ

BJC-420J

価格59,800円



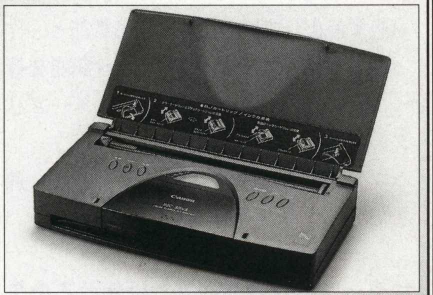
インクジェットで定評のあるBJシリーズの新製品です。新開発のフォトインク（オプション）で写真レベルのフルカラー印刷ができます。廉価版『BJC-240J』（価格39,800円）も発売中です。



BJC-240J

BJC-35vⅡ

価格54,800円



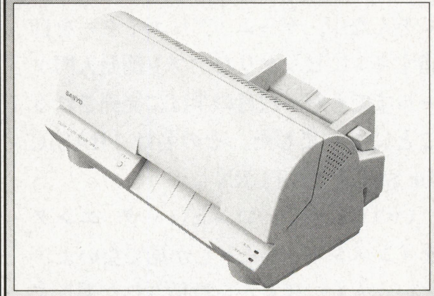
オプションのスキャナカートリッジにより，スキャナとしても使用できるコンパクト・プリンタです。小さいながらも，性能は本格派。モノクロ印刷で最高434文字／秒の速さも魅力です。

キヤノン
■問い合わせ先
キヤノン販売
BJコールセンター
東京☎03-3455-9544
千葉☎043-211-9330
■ホームページ
http://www.canon.co.jp/

プリンタ

DPX-10

価格29,800円（11月上旬発売）



A6サイズの昇華型フルカラー・サーマル・プリンタ。シリアル・プリント方式を採用し，高速度低価格を実現しています。ビデオ入力端子を装備した『DPX-100』（価格34,800円）は，11月中旬発売です。

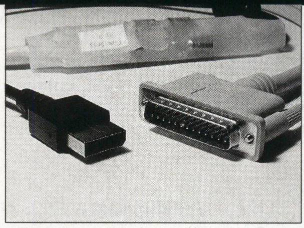
三洋電機
■問い合わせ先
三洋インフォメーションビジネス
営業統括部　国内営業部
☎06-443-5144
■ホームページ
http://www.sanyo.co.jp/

特報 セガサターンがパソコンに変身する！？
セガサターンでBASICプログラムが組める！

BASIC for SEGA SATURN 12月に登場！

●スタンドアロンタイプ　予価　9,800円
（BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM）
●ケーブル接続タイプ　　予価12,800円
（BASICシステムの入ったサターン用CD-ROM／パソコン用3.5インチ・フロッピーディスク／サターンとパソコンの接続ケーブル）

森　裕一



≪写真1≫左から，パソコン接続ケーブル（「ケーブル接続タイプ」に同梱），サターンフロッピーディスクドライブ（9,800円），サターンキーボード（7,800円）

ゲーム専用機が，ゲーム専用機を越えてしまう驚きの事実

ゲーム専用機って読んで字のごとしなのですが，このごろゲーム専用機の周辺機器として発売される製品に，ゲームと直接関係ないものが増えているのに気が付いていますか？　とくにサターンでは迫力のゲームを楽しむ以外にも，オプション対応でビデオCD，フォトCD，電子ブック，インターネット，ニフティサーブ，通信ゲーム，さらにこれからはデジタル画像の取り込みやら，年賀状印字までできるパソコン顔負けのマルチプレーヤへの道をちゃくちゃくと進んでいます。

この冬，プレイヤー（再生機）からクリエィティブ・コンソール（創造端末）へ進化する

そんな中，ゲーム・クリエイターを目指すキミにピッタリなソフト開発入門ツールまでもが，12月の半ばに発売されることになりました。その名は「BASIC for SEGA SATURN」。

いつもは本誌のコンピュータ・エンタテインメント・サイドしか見てないよ，という人も，読者から投稿された選りすぐりのプログラム・リストが毎月掲載されてるのは知っているはず。この「BASIC for SEGA SATURN」によって，あなたもBASICプログラムを作るチャンスを与えられるのです。あなたの作品がベーマガの特選プログラム・コーナーに掲載されれば周りのライバルから注目を集めることまちがいなし！

「ゲーム・クリエイターになりたい」ならば，多くのゲームをプレイして批評するのもいいですが，自分でプログラムを作るということにも興味を持ってもらいたいですね。新しいゲーム・ジャンルを作るぐらいの気持ちでがんばってみませんか？

で，BASICってなんなの？

プログラム言語のひとつで，誰にでもコンピュータ用のソフトが作れるように特別に開発されたものです。むずかしいコンピュータ専用の言葉をわかりやすい表現に置き換え，さらにエラーがあっても必ず停止して原因を表示する機能と，作ったプログラムを即実行できる機能を持っています（interpriter：インタープリタの特徴です）。

プログラミングの入門にはもっとも適していると言えます。

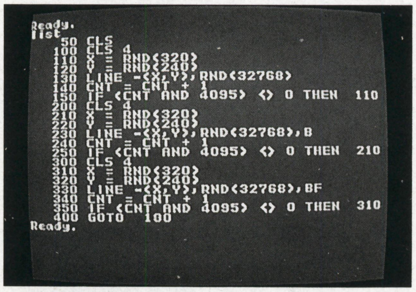
サターンに何を追加すれば使えるの？

「BASIC for SEGA SATURN」は使用する条件，環境によって，2タイプが用意されますので注意してください。

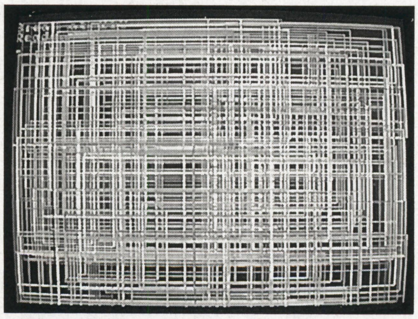
まず「スタンドアロン（stand alone）」タイプ。

英和辞典で調べてみるとわかると思いますが，1人で立っているという意味，つまりサターンがあれば大丈夫ということです。**第1表**にあるサターンのシステムがあれば準備完了，すぐにBASICソフトを立ち上げ，プログラムを組んでいくことができます。

少し補足をしておくと，キーボードからプログラムを入力していくわけですから，セガサターンキーボードは必須になります。プログラム・データの保存は，ゲームのセーブデータと同じ感覚でサターン本体の内部メモリやパワーメモリで行なうことができます。ただし，使用するブロックがかなり大きくなりますので，内



≪写真2≫「BASIC for SEGASATURN」の画面。パソコンのBASIC用と見まちがえるほど標準的なのがわかりますか？基本を押さえつつ，驚きの拡張命令群の詳細は次号で



≪写真3≫写真2のサンプル・プログラムの実行結果。実行速度にはびっくりしますよ

蔵バックアップ・メモリでは，ゲームのセーブデータも保存していることを考えるとまずムリでしょう。となるとパワーメモリですが，プログラムの作成ミスで大事なゲームのセーブデータが壊れてしまうかもしれません。専用に一つ用意しておいたほうが無難です（どこかの誰かさんみたいに3色持ってる人は…いませんね）。

バリバリとプログラムが組めるようになったらサターンフロッピーディスクドライブの購入をお薦めします。保存できる容量がケタちがいですよ。保存用のフロッピーはパソコン用として売っている3.5"2HDフロッピーディスクが必要になります。

そこでセガさんにお願い。サターンフロッピーディスクドライブのフォーマットがMS-DOS形式になると扱いやすいのですが，これはむずかしい注文かな？

また，サターンキーボードセットには，ハビタットⅡ通信用ソフトも付属していますが，キーボード単体での発売はできないものでしょうか？

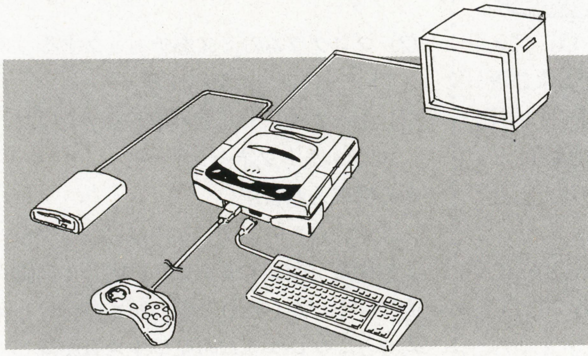
パソコンを持っているんだけど…サターンに何を追加すれば使えるの？

この場合は「ケーブル接続」タイプになります。つまりサターンとパソコンをケーブルでつないでデータのやりとりを行なう方法です。**第2表**のシステムがあれば準備完了，すぐにBASICソフトを組み上げることができます。

少し補足をしておくと，パソコン接続ケーブルはD-Sub25ピンタイプ（**写真1**）なので，機種によっては変換アダプタが必要になります。ディスプレイは2台推奨です，切り替えて作業をすれば1台でも可能ですが作業中頻繁に切り替えが発生します。システムCD-ROMはスタンドアロンタイプと同じものが使われますので，後でキーボードを追加購入すれば，スタンドアロン・システムになります。手直しが必要ですが，パソコンで作ったBASICプログラムをサターンで実現させたいときなどにお薦めです。

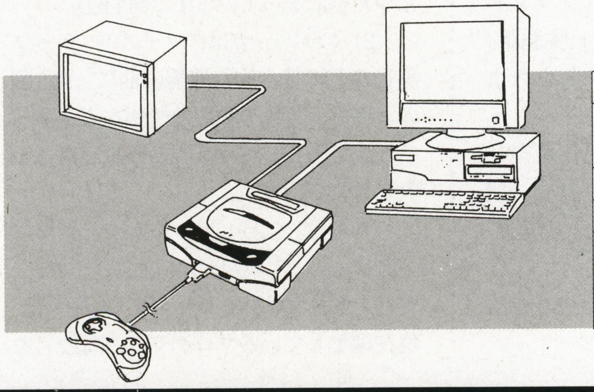
他機種のBASICを知っている人へ

基本文法はしっかりと押さえてあります。スプライトや，ポリゴン制御，CD-DAやADPCMの再生，FM音源の制御関係ではレジスタ直接制御とMMLまで…と各命令を用意しているようです。なにぶんムリを言って暫定版をお借りしていますので，細かい点は追ってお知らせ致します。



≪第1表≫「BASIC for SEGA SATURN」スタンドアロン・タイプの構成

必須	サターン	20000円	
本体内蔵	サターン内部メモリ（32Kバイト） （約32000文字：プログラム1画面分で約600文字として約50画面分のプログラムが保存可能）		
必須	BASIC for SEGA SATURNスタンドアロンセット	9800円	
必須	サターンキーボード （サターンモデム用ハビタットII付）	7800円	ジョイスティック端子
対応	パワーメモリ（256Kバイト） （約524000文字：約870画面分のプログラムが保存可能）	4800円	カートリッジスロット
対応	サターンフロッピーディスクドライブ（1.2Mバイト）	9800円	拡張通信端子



≪第2表≫「BASIC for SEGA SATURN」ケーブル接続タイプの構成

必須	サターン	20000円	
本体内蔵	サターン内部メモリ（32Kバイト） （約32000文字：プログラム1画面分で約600文字として約50画面分のプログラムが保存可能）		
必須	BASIC for SEGA SATURNケーブル接続セット	12800円	
必須	パソコン接続ケーブル	同梱	拡張通信端子
必須	パソコン用制御ソフト	同梱	
対応	パワーメモリ（256Kバイト） （約524000文字：約870画面分のプログラムが保存可能）	4800円	カートリッジスロット

さたーんべーしっく日記

●10月○日

BASICマガジン編集部から，「BASIC for SEGA SATURN」を預かる。自宅に着いて，サ○ラ大戦としばしのお別れ。接続を開始する。機材は，サターンとパソコン接続ケーブル，サターンベーシック，さらにX68000を使ってケーブル接続タイプでまず挑戦。X68000とサターンの電源をON。X68000側でTERM.Xを起動してキーボードを叩くと問題なくサターン側に文字が表示される。でもエコーバックが帰ってこない。サターン側からのコンソールの情報がない。これは接続図どおりにモニタが2台ないとちょっと辛いかもしれない。ひととおり動かして，いたずらに無限ループにしてみる。うかつであった。「止，止まらないぃぃぃ」驚いてサターンキーボードをつなぐ。停止はCtrl＋Pause……あで？止まらない，何度か押す，反応しない。右側のCtrlでやってみる。あら？止まった……そうか，そういうわけか。明日報告しよう。

●10月□日

資料集めに秋葉原に行った帰りに，と○めき対戦ぱずるだまを買う，誘惑に負けそうになったが封印する（涙）。原稿を書きおわってコマンド・チェックしてプログラムのひとつでも書いてみるか…と思い，セッティング。機材はサターンとサターンキーボード，サターンベーシック，サターンフロッピードライブでスタンドアロンタイプの準備は完了！電源ON。なんと起動後にエラー，さんざん原因を調べたらフロッピードライブのアダプターが外れていた，なんてこったぃ…あぁ，そろそろ日の出だ…誘惑に負ければ良かった。

●10月△日

「BASIC for SEGASATURN」の発売日には，真っ先に買いに走るぞ！と心に誓う。読者のみなさん，投稿一番乗りをかけて勝負しましょう。

※マイコンBASICマガジン特選プログラム・コーナーにサターン・コーナーをもうけていきます。どしどし投稿してください。うーん，「BASIC for SEGASATURN」の発売が待ち遠しい！

Macintosh用日本語BASIC登場!!

『Future BASIC II』プログラミング講座

テーマ0「紹介と予告」

TEST＆Programming：手賀俊行

Future BASIC 日本語版　標準価格49,800円
問い合わせ先
モモデラーズブランド（株）　〒271　千葉県松戸市根本 122-1-B1
☎0473-60-3224

Macintosh上で動作するBASICの統合開発環境「Future BASIC II（以下，FB IIと略します）日本語版」が発売されました。

今までC言語が主流を占めていたMacintoshのプログラム開発が，FB IIの登場によって，よりユーザーに親しみやすく，また学びやすいものになることでしょう。今までMacintoshのプログラミングに挑んで挫折した人でも病みつきになってしまいますよ。

今回は，そのFB II日本語版の世界をちょっとだけ垣間見てみましょう。

従来のMacintoshプログラミング

今までは，Macintoshユーザーがプログラムを開発しようと思ったら，やはりC言語の統合開発環境を手に入れて，C言語で開発するのが一般的でした。

数年前までは，ウィンドウを開いたり，ダイアログを表示したりするのも，すべてプログラマーが指示していたのですが，最近ではインターフェースの部分のほとんどが，開発環境に用意されているツールで作成できるようになっています。

とはいえ，当然のことながら，やはりC言語の知識は必要とされますし，インターフェースの部分で楽をしようと思ったらC++の知識すら要求されることに変わりはありません。

そして，これからは…

さて，このようなMacintoshプログラミングの世界に，初心者でも親しみやすいBASICの開発環境が登場したのは喜ばしいことです。C言語での開発に気が乗らなかった人も，安心してMacintoshプログラミングの世界に入っていくことができます。

実を言うと，今まではMacintoshで動作する，日本語化されたBASICの環境というものはなく，「Future BASIC II日本語版」が，その記念すべき第1号なのです。

Future BASICって？

もともと「Future BASIC」は，アメリカのSTAZ Software社が開発および販売をしてきたBASICの統合環境です。言語の位置づけとしては，世間でBASICと呼ばれている言語の，一つの方言だと考えてもいいでしょう。

ちなみに，アメリカではFuture BASICのサードパーティすら存在するくらい，人気のある言語です。
このソフトを，モモデラーズブランド（株）が日本語化して，「FB II日本語版」がめでたく誕生したということになります。

FB IIのセールスポイント

さて，FB IIの概略はこのぐらいにして，具体的にどんな開発環境なのかを紹介していきましょう。

1. 統合開発環境である
2. BASICプログラムのコンパイラである
3. Macintoshインターフェースを扱うソースコードを自動的に生成
4. プロの要望に応える機能を搭載
5. マニュアルが親切で詳しく，ヘルプが強力

では，それぞれの項目について，もう少し詳しく説明していきましょう。

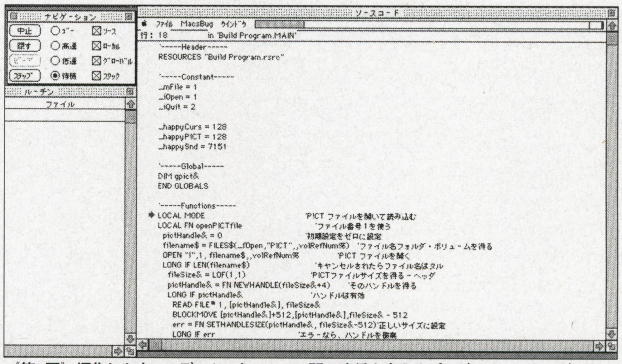
統合開発環境だ！

FB IIの開発環境は大きく分けて
(1) プログラムを入力・編集する「エディター」
(2) プログラムのミスをチェックする「ソースレベルデバッガ」
(3) (1)(2)を束ねる管理職のような「プロジェクトマネージャー」
から構成されます。

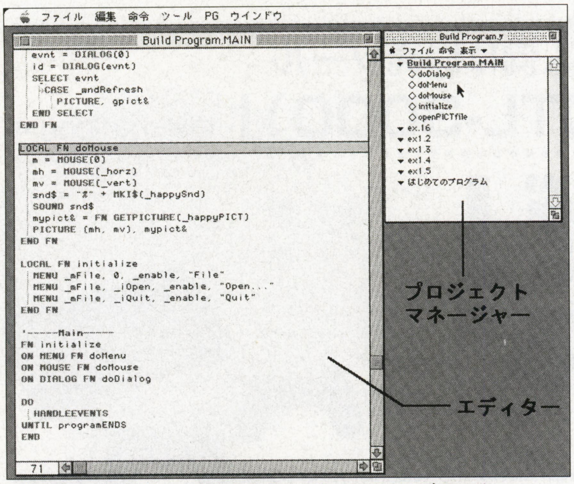
まず，(1) のエディターは，プログラムの構造（関数やループ）に応じて自動的に字下げをしたり，予約語を色付けしたりと，プログラムの見やすさも重視したつくりになっています（**第1図**）。

(2) のデバッガは，ソースのステップ実行などの基本的な機能の他に，**第2図**のような，関数や変数の情報を表示することもでき，デバッグの効率を高める工夫がされています。

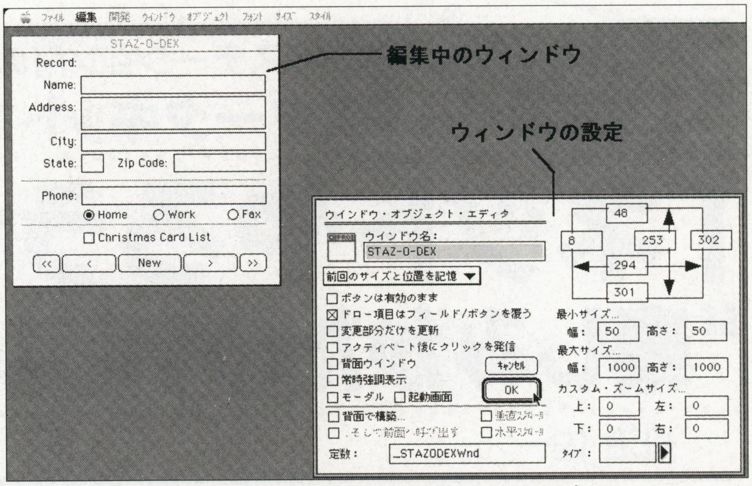
もちろん，こうしたツールが，だてに一緒になっているわけではありません。たとえば，プロジェクトマネージャーは，現在編集しているプログラムの関数名を



《第1図》編集しやすいエディターと，ツール間の連係を支えるプロジェクトマネージャー



《第2図》プログラムの小さな間違いも見つけやすいデバッガー



《第3図》MacintoshライクなインターフェースはPGにまかせてしまおう

ちゃんと把握しています。

これにより，プログラマーがdoMouseという関数を変更したければ，プロジェクトマネージャーのdoMouseをクリックするだけで，エディターのdoMouseのある部分へ移動できます。

BASICコンパイラだ！

FB IIは，プログラムを作成したらすぐに実行できるというBASICの利点を持っているのに加えて，BASICのコンパイラとして動作します（実際は，実行するときには常にコンパイルしているのですが）。

ですから，みなさんがFB IIを使って，面白いゲームや実用的なソフトを開発したら，それをコンパイルしてスタンドアローンのMacintoshアプリケーションを作ることができます。

後は，このアプリケーションを，みんなに配るだけ。実行するためのライブラリなんて必要ありません。

インターフェースもかっこよく！

グラフィカル・ユーザー・インターフェース（GUI）のプログラムは組むのが大変で面倒くさい。そんなあなたのために，FB IIには「Program Generator（以下PG）」が付属しています。

PGなら，ダイアログを見ながら，自分の好みどおりのインターフェースを簡単にデザインできます。もちろん，それを処理するソースコードは，PGが自動生成してくれます（**第3図**）。

エキスパートにも使える！

プログラミングをしていると，日々進化するMacintoshシステムの変化においていかれてしまいがちです。

常にアップ・トゥ・デートなアプリケーションを開発したいというエキスパートなかたには，FB IIに付属のPASCAL Converterの使用をお奨めします。

これを使えば，MPWのPASCALヘッダファイルを読み込んで，最新のツール・ボックス・ルーチンにアクセスできます。

マニュアルがとっても親切！

新しいソフトを使うとき，マニュアルが詳しく丁寧に書かれているかどうかは，非常に気になる点です。

FB IIには，驚くなかれ，全5冊，合計1300ページのマニュアルが付属しています。

もちろん，そのほとんどは詳しい使いかたやリファレンスですから，最初からすべて読む必要はありません。まずは「スタートアップ・マニュアル」の指示にしたがって，FB IIの世界に親しみましょう。

プログラム開発に慣れてきたら，強力なヘルプ機能がサポートしてくれます。サンプル・ソースをカット・アンド・ペーストして，自分のプログラムに取り込みましょう。とても頻繁に使うルーチンなどをまとめて，自分専用のヘルプ項目を作ることもできます。

また，サンプル・プログラムやチュートリアルも充実しています。どういうふうにプログラムを組んだらいいか分からないときは，サンプル・プログラムを探せばたいていの問題は解決できるでしょう。

その他の機能

最後に，その他の機能をちょっとだけ紹介しましょう。

BASIC言語やFB II独特の予約語，Macintoshのツール・ボックス定数などを表示する「定数ツール」といった，便利で小粒なツールがいくつか用意されています。

これらをまとめるのが，ツール・マネージャーと呼ばれるもので，ツール・マネージャーを使うと，ユーザーがFB IIで作成したツールをプラグインとして利用することができます。

FB IIは，使い込んでいくうちに，どんどん（ユーザーの好みに合わせて）進化していく開発環境だと言えるでしょう。

1月号をお楽しみに

ざっとFB IIの世界を紹介してきましたが，いかがでしょうか？

筆者自身の感想としては，高速な動作が印象に残りました。なんといっても，筆者のLC II（みなさん，知ってますか？）で動かしても，ストレスなく使えるのですから，最近のマシーンだったら余裕でしょう（うらやましい…）。

さて，1月号から，FB IIプログラミング講座の連載を開始します。みなさんもFB IIを手に入れて楽しみに待っていてください。

プレイステーションのソフトが作れる

プレイステーション用の個人向け開発ツール
「スタータキット(DTL-3000)」 価格:120,000円

「ネットやろうぜ」“楽しみかたのいろいろ”

丹治 佐一

自分でプレイステーションのゲームが作れるという「ネットやろうぜ」開発ツール（スタータキット）が発売されているのはご存じですか？

個人用の開発ツールが入手できるのですから，こんなにすばらしいことはありません。ここでは，そのプロジェクトの内容から，紹介することにしましょう。

実験プロジェクト「ネットやろうぜ」

ソニー・コンピュータエンタテインメントでは，プレイステーションのゲームが作れる環境とツールを提供しようという実験プロジェクト「ネットやろうぜ」を展開しています。

プレイステーション用の個人向け開発ツール「スタータキット（DTL-3000）＝120,000円（税別）」を購入すれば，開発に必要なツールソフトと「ネットやろうぜ」会員専用ブラックディスクなどと，日·米·欧のプレイステーション規格CD-ROMの両方が再生できる会員用プレイステーションが入手できます。

さらに，ネットやろうぜ会員として登録されるためインターネット上にある会員専用「ネットやろうぜ」サーバへのアクセスが可能になります。

インターネットのサーバを介して会員との情報交換（自分のホームページも持てる）や，会員の人たちが作ったプレイステーションのゲーム，データ，ツールなどを自分のパソコンにダウンロードし，それを実行して楽しむことができます。もちろん，自分で作った作品を打ち上げて，多くの仲間に紹介することもできます。

自分でオリジナルのプレイステーションのゲームが作れるのですから，プレイステーションのゲームファンにはたまらない魅力ですね。もちろん，ゲームソフトで一旗上げようと思っているキミには，大きなチャンスかもしれませんね。

DOS/Vパソコンと接続して利用

「ネットやろうぜ」スタータキットを購入して，プレイステーションのソフトを開発するには，プログラムやデータを作成するためのパソコン（DOS/V）が必要です。

プレイステーションだけでは，プログラムを打ち込むためのキーボードもありませんし，作ったプログラムを保存しておくような大容量のスペースもありません。そこで，開発用のパソコンが必要なのです。

「ネットやろうぜ」スタータキットには，プレイステーションとDOS/Vパソコンとを接続するための“通信ケーブル”が付属しています。

このケーブルをプレイステーションの通信端子に接続し，反対側をDOS/Vパソコンのシリアル端子に接続します。

付属のアクセスカードやネットやろうぜCD-ROMをプレイステーションにセットして電源を入れると，コンソール画面が立ち上がります。この画面は，外部からの操作でプレイステーションがコントロールできるものです（DTL-S3030コンソール画面）。

このとき，DOS/Vパソコン側にも，あらかじめソフトをインストールしておきます。

プレイステーションとの専用通信ソフト“siocons”を実行させると，DOS/VとプレイステーションとがDOS/V接続され，DOS/V側で作ったソフトをプレイステーションに転送させたり，逆にデータをDOS/Vパソコン側に持ってくることもできます。

こうして，DOS/V側で作成したプログラムやデータをプレイステーションに転送させた後，実行コマンド（GO）の入力でプレイステーション側での動作が可能になります。

大まかに説明するとこのような仕組みですので，一度作ったものは，プレイステーション側に保存しておくというすべがありません。実行させるたびに，DOS/Vパソコンからプレイステーションにゲームソフトを転送してやる必要があります。

そこで，転送の時間を少しでも少なくするために，通信の転送レートが基本では9,600bpsですが，最大115,200bpsまで上げることができます（プレイステーション側にメモリカードが必要）。転送スピードが速ければ，大きなデータを転送しても苦になりません。

いろいろな作成方法，楽しみかたの手順

「ネットやろうぜ」でオリジナル・ゲームなどを楽しむ方法には三つの方法があ

ります。

実際にゼロからプログラムを書いて楽しむ方法

「ネットやろうぜ」で使う開発言語は「C言語」です。ある程度のC言語の基礎知識と，プレイステーション独特の動作環境を理解しないとプログラム作成は大変です。

「ネットやろうぜ」に付属している“GUN Cコンパイラ”には，標準サービス（C言語の標準的なサービス）のほかにプレイステーション独特な機能を生かすためのサービスがライブラリとして付属しています。ですから，機能を利用するための新たなプログラムを作らなくても，それらの関数を呼べば手軽に動作できるのが魅力です。

ライブラリには，プレイステーションの機能を生かす“グラフィックス”，“サウンド”，“メモリカード”，“CD-ROM制御”，“周辺機器制御(コントローラなど)”などが含まれています。

そのほかにC言語の標準的な機能である標準関数，数学関数などが含まれています。

●グラフィックスサービス

プレイステーションのグラフィックス機能を生かすためのさまざまなサービスが用意されています。

「フレームバッファアクセス」では，フレームバッファにアクセスして，描画環境や表示環境を設定するための基本的なサービスが用意されています。

「総合グラフィックス」では，2次元グラフィックス，3次元グラフィックス(立体）に関するさまざまなサービスが提供されています。ほかで作成されたオブジェクト・データはこのサービスで制御されます。

●サウンドサービス

あらかじめ譜面データとして記録しておいた発音シーケンスをバックグラウンド演奏するためのサービスです。

●標準サービス

C言語の標準的なサービスが提供されます。「C標準関数」には，C言語標準ライブラリのサブセットが提供されています。文字関数，メモリ操作関数，文字クラステスト，非局所ジャンプ，ユーティリティ関数の一部が付属しています。

「数学関数」には，ソフトウエアによる浮動小数点演算パッケージを含むANSI/IEEE754準拠の数学関数が提供されています。

●その他のサービス

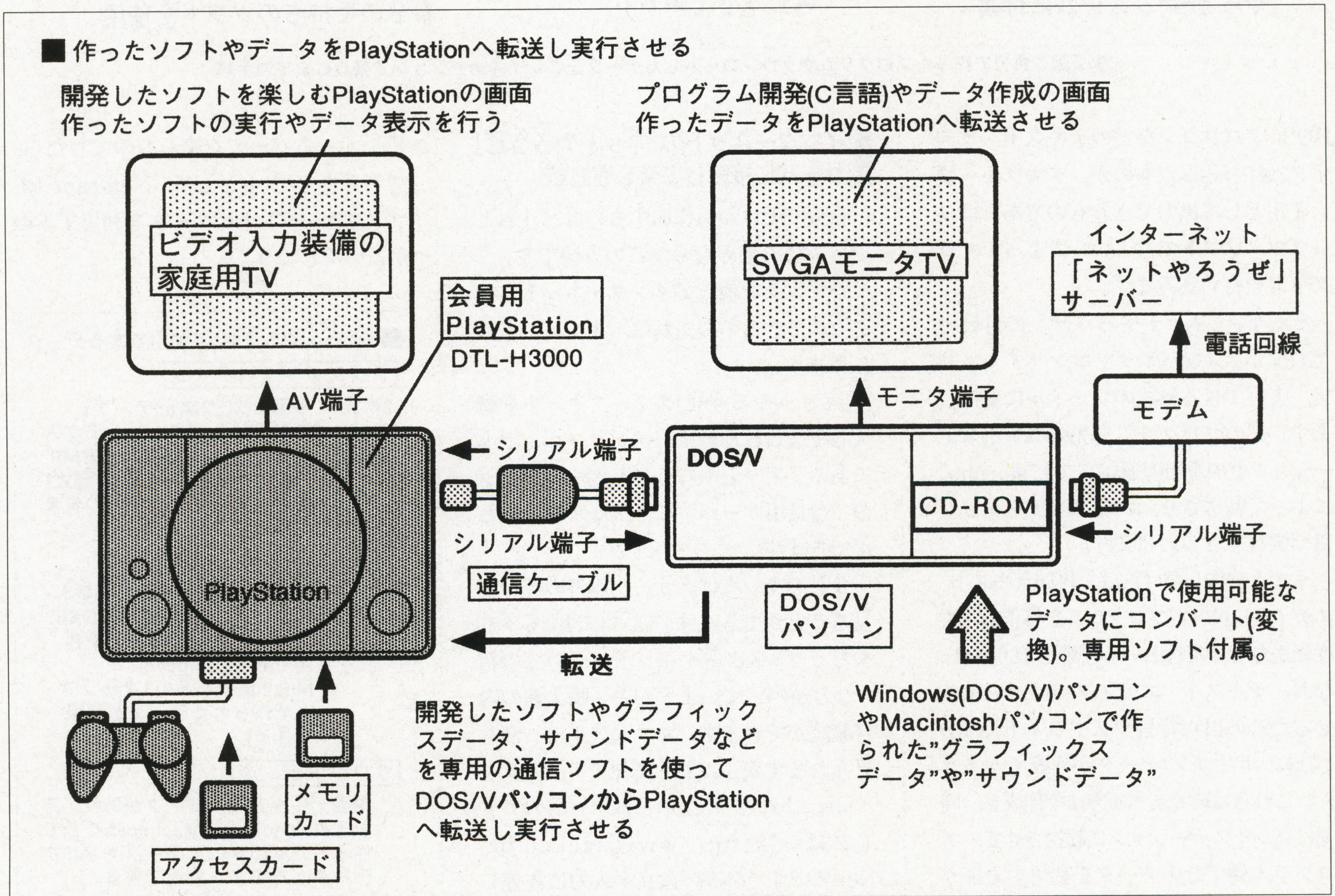
プレイステーションOSに用意された機能を利用するために，API，CD-ROM制御，周辺機器制御などのサービスが提供されています。

「カーネル制御」はアプリケーションとプレイステーションOSとのインターフェース（API）を提供します。

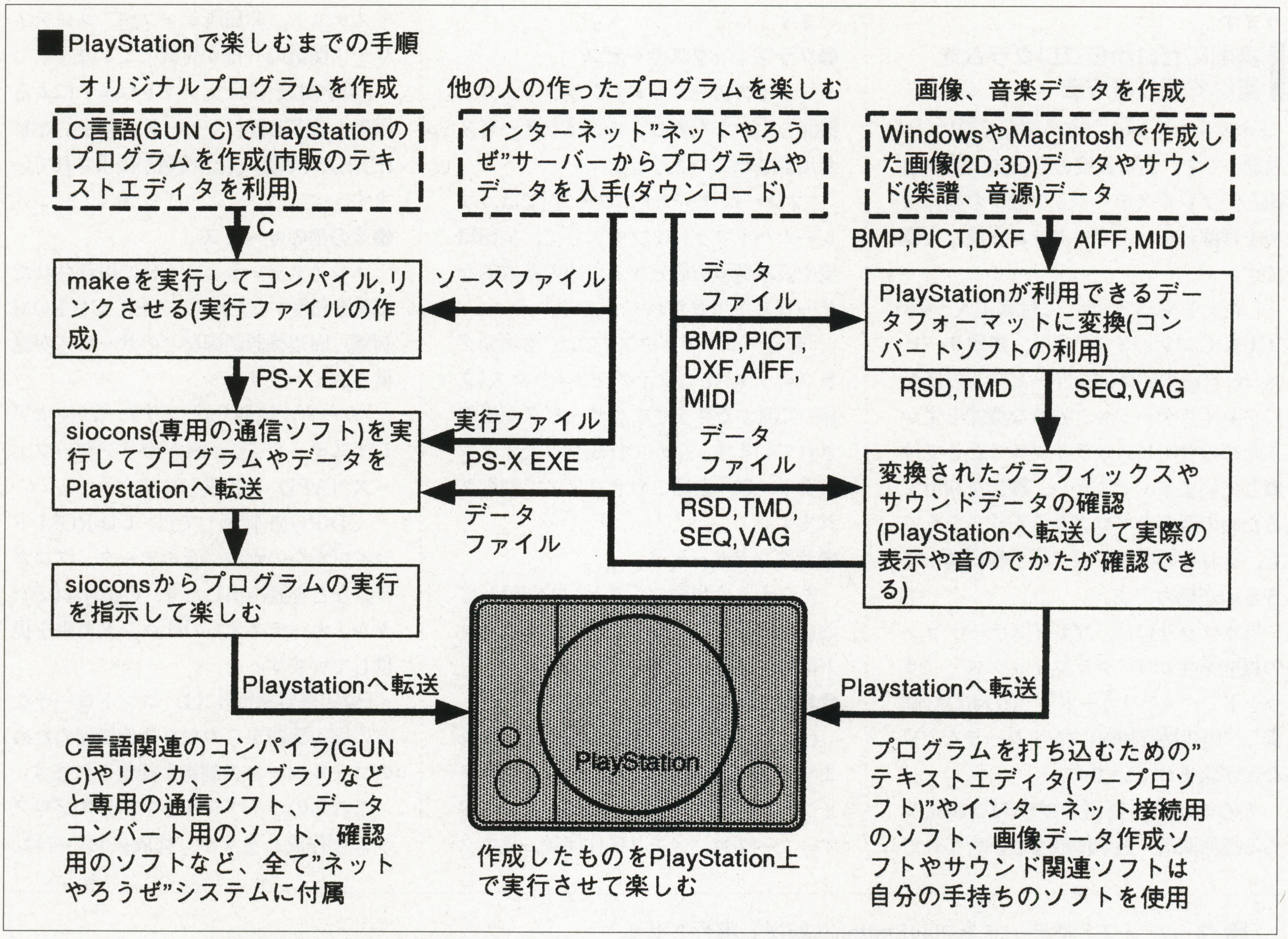
「CD-ROM制御」では，CD-ROMドライブからの画像や音声データ，プログラムなどを読み出したり，CD-DA(デジタル・オーディオ）のサウンド再生を提供しています。

「周辺機器制御」には，コントローラなどの周辺機器からのやり込み処理のためのコールバックの制御が提供されます。

これらのライブラリを生かしてプログラムを作成しますが，作成においては，



≪第1図≫ DOS/Vパソコンで作ったり，インターネットからダウンロードしたデータをプレイステーションに転送して実行させる



《第2図》自分で作ったプログラムやダウンロードしたデータをプレイステーションで楽しむまでの手順

DOS/Vパソコンなどのテキスト・エディタ（打ち込んだものが，テキスト・ファイルとして出力できるものであればワープロ・ソフトでもよい）によってプログラムを打ち込みます。

そして，「ネットやろうぜ」に付属の"GUN C"コンパイラでコンパイルさせて，実行できる形式のファイルに変換します。このプログラムを先のプレイステーションとの専用の通信ソフト"siocons"によって転送させ，プレイステーション側で実行させるわけです。

うまく動作しなければ，再びテキスト・エディタに戻ってプログラムを修正し，再度転送させて実行という手順を取ります。なお，テキスト・エディタでは，表示させるための2D（背景やスプライト），3D（立体のポリゴン）データが作成できません。これらは後で述べる方法で作成し，同様にプレイステーションに転送させて，プログラム側でそのデータを利用するようにします。

インターネットの「ネットやろうぜ」サーバに接続して楽しむ方法

自分でゼロから作成するのはどうもという人にお勧めなのがこの方法です。

パソコンを使ってインターネットにアクセスできるのであれば，すぐにでも楽しめます。

「ネットやろうぜ」スタータキットを購入して会員になれば，インターネット上にある「ネットやろうぜ」ホームページの"会員用サーバ"にアクセスすることができます。

会員でない人は，サーバ以外の部分を見ることができます。ここには「ネットやろうぜ」スタータキットについての紹介などがのっていますから，購入前の内容確認ができます。マニュアルの一部も見られますから，試して見てください。

「ネットやろうぜ」ホームページのアドレスは，"http://www.scei.co.jp/Net/"です。"N"の大文字入力に注意してください。なお，この「ネットやろうぜ」ホームページを楽しむのでしたら，ブラウザ・ソフトとして，Netscape（ネットスケープ）ナビゲータを利用するのがよいでしょう。

■"ネットやろうぜ"で利用できるデータ

グラフィックスデータ

2次元 -- 平面上(2D:2次元)データ。スプライトパターン、テクスチャデータはWindows(BMP形式)、Macintosh(PICT形式)で作られたデータがそのまま利用できる。

3次元 -- 立体(3D:3次元)データ。3次元モデリングデータは3次元モデルの標準的な"DXF"ファイル形式がそのまま利用できる(Windows、Macintoshなどの3次元ソフトで作られたデータが利用できる)。

サウンドデータ

譜面データと音源データがあり、それぞれWindows、Macintoshなどで作られた"標準MIDI"データや"AIFF"データがそのまま利用できる。

《第3図》『ネットやろうぜ』で利用できるデータ

●会員サーバに入る

「ネットやろうぜ」の会員になれば，ユーザーネームとパスワードがもらえます。これを先のホームページの会員用サーバの画面の指示に従い入力してやれば，サーバに入ることができます。

プレイステーションのゲームを作っていての質問や，作ったゲームソフトの発表の場として利用できます。

自分で作るところまでの技量がない人は，まずほかの人の作ったものを参考にしてみましょう。フォーラム（Forum）ページを選択し，さらに閲覧コーナーを選択すると，その中に「ネットやろうぜ」の仲間が作ったゲームソフトやデータなどが打ち上がっています。

“ダウンロード”ボタンをクリックすると，保存先を聞いてきますから，自分の好みのハードディスクの場所を指示します。あとは，勝手に読み込まれ保存されますから，待つだけです。

読み込まれたものは，ほとんどLHAなどの圧縮がかけられていますから，手持ちの解凍ソフトを利用して展開すれば，ファイルがゴソッと現れます。

ソース·ファイルのみであれば，makeコマンドでコンパイルします。表示データも添付されていますから，その使いかたなどは，作った人のコメント·ファイルを読んで操作します。ほとんどは，プログラムとデータを送るためのバッチ·ファイル（添付されていることが多い）を実行して，すべてをプレイステーションに送り，実行させます。

打ち上げられているものは，ソフトだけではなく，3Dのモデリング·データなどもあります。これをダウンロードして，プレイステーションに転送させ，内容を確認することもできるのです。

このように，ネットやろうぜの仲間が作った，ゲームソフトやデータなどをダウンロードして楽しむことができるわけですが，ソース·ファイルが付いているのであれば，どのようなプログラム方法で動いているのかを研究することも重要です。マニュアルのみでは，実例が少ないため，使いかたのコツなどがわからないからです。実際の操作などは，他人のプログラムを参考にすることが勉強になります。

ソフトやデータのダウンロードのほかに，自分のホームページを持つこともできます。プレイステーションに関する話題のページを作成してもいいですし，別にホームページを持っているのであれば，リンクさせるページを作成しておくのもよいでしょう。

自分の発表の場，仲間を作る場として活用できそうです。

画像，音楽データを作成する

“C言語”のプログラムでは，画像を表示したり，動かしたり，音楽では音を鳴らしたり止めたりということはできますが，その中での作成はできません。

あらかじめ，別のアプリケーション·ソフトを利用してデータを作っておく必要があります。自分のオリジナル·ゲームでは，動かすためのゲーム·プログラムのほかに，その動かされるキャラクターや背景の絵，そこに流れる音楽や効果音は別のソフトでデータとして作成しておく必要があるのです。

画像データでは，パソコン（WindowsやMacintosh）で作った画像が利用できます。平面の2D映像（スプライトなども）は，Windowsでは，ペイントブラシなどのアプリケーションで描画した内容（BMP形式ファイル）が利用できます。Macintoshなどでは，Photoshopなどで作成された，“PICT形式”ファイルが利用できます。

3D（立体）モデリング·データは，WindowsやMacintoshなどで動作する，3Dモデリング·ソフトを利用して作成したデータを“DXFファイル形式”として出力することで使えます。つまり，それらのパソコン上で，あらかじめ3Dの形として完成させておき，その形のデータをプレイステーションのポリゴン·データとして利用しようというのです。

また，音楽データは，同様にWindowsやMacintoshパソコンでシンセサイザを利用して鳴らしているMIDIファイルが譜面データとして利用できます。

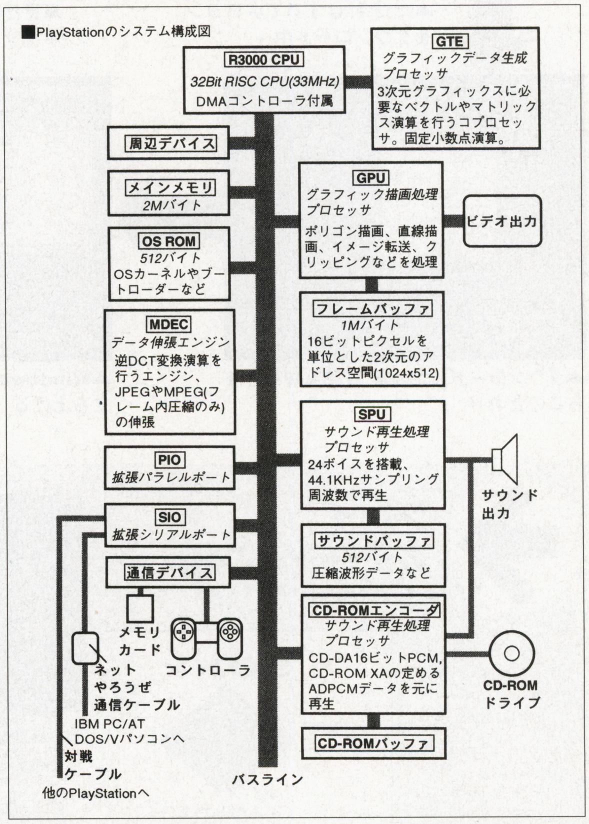
また，効果音などは，AIFFファイル形式が利用できます。

これらのファイル形式をプレイステーションで利用できる形式にコンバート（変換）して，利用します。

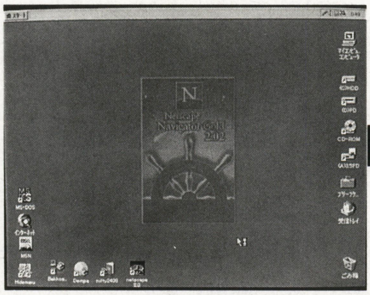
プログラムと組み合わせて，表示させたり演奏させることもできますし，作成したデータが正しく表示できるかを確認するためのビュアーソフトや演奏ソフトを利用してチェックすることもできます。

このように，自分で作れなくてもインターネットの「ネットやろうぜ」ページに打ち上がっている作品をダウンロードして楽しむこともできますし，2Dや3Dデータのみを作成してプレイステーションで表示（コントローラを利用して，自由な角度や大きさで見ることができる）させたり，音楽（シーケンサ）ソフトを利用して作ったものを，プレイステーションで演奏させることもできるわけです。

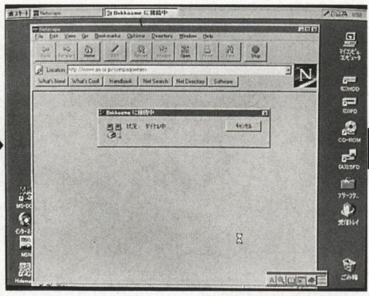
自分の作ったデータがプレイステーションで動くのも（プレイステーションの描画パワーが感じられます），音楽として流れるのも楽しいものです。



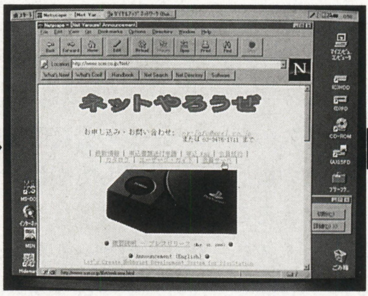
《第4図》プレイステーションのシステム構成図（参考資料）



▲インターネット・ブラウザソフト「ネットスケープナビゲータ 2.02」を起動



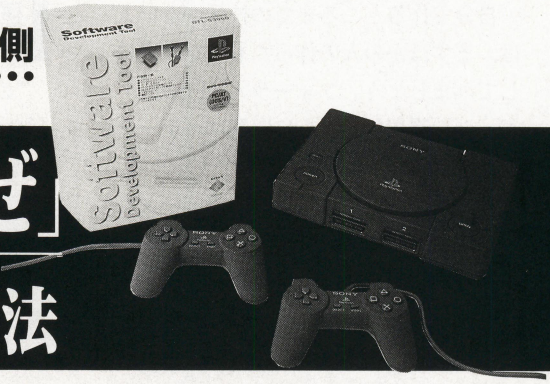
▲ダイアルアップで，プロバイダに接続中

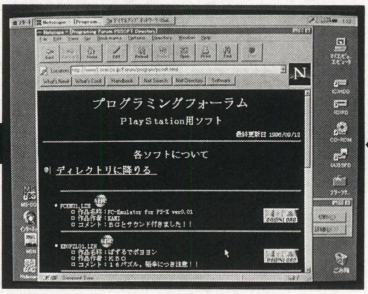


▲「ネットやろうぜ」ホームページに入る

DOS/Vパソコン側

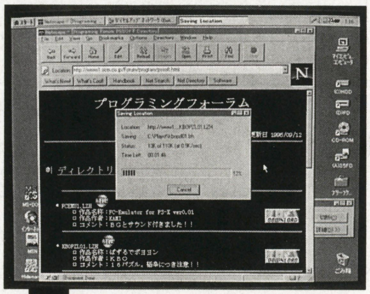
インターネットの「ネットやろうぜ」サーバに接続して楽しむ方法



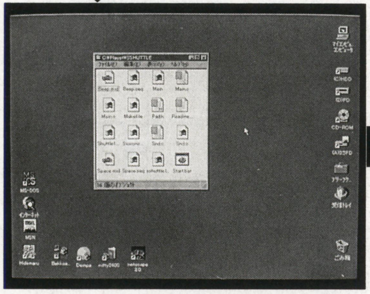


▲「ネットやろうぜ」の仲間が作ったゲームやデータがぎっしり

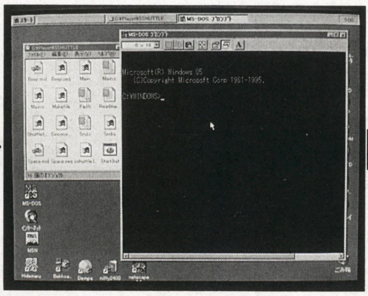
▲見たいソフトやデータはダウンロード・ボタンを押せばOK



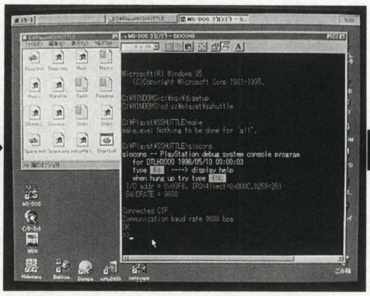
▲ただ今「ぱずるでポヨヨン」をダウンロード中



▲ダウンロードした内容。圧縮を解くとほらこのとおり

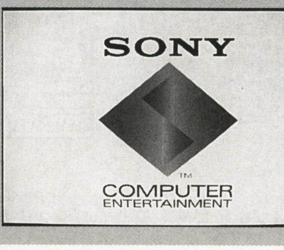


▲Windows95のMS-DOSプロンプトを立ち上げる

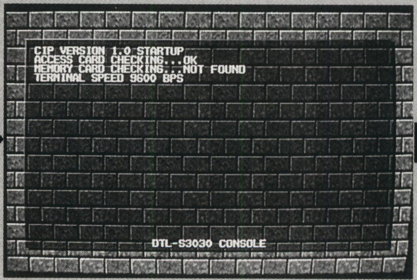


▲プレイステーションとの専用通信ソフト“siocons”を実行

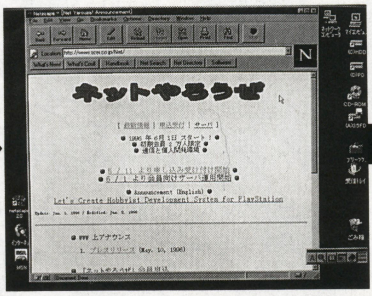
プレイステーション側



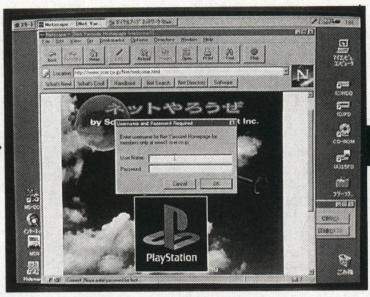
▲電源を入れると，お馴染みの画面が！



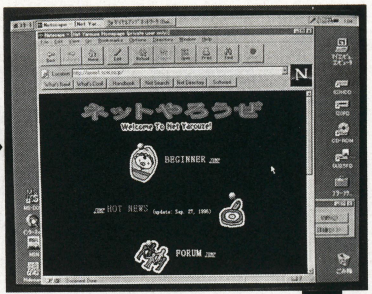
▲そしてターミナル画面が立ち上がる



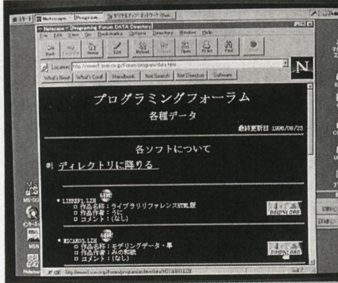
▲会員用サーバページを選択する



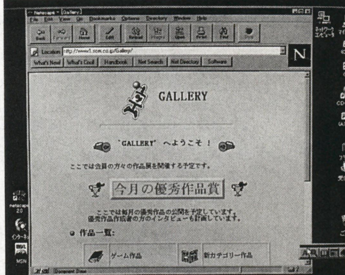
▲サーバに入るには会員用ユーザーネームとパスワードが必要



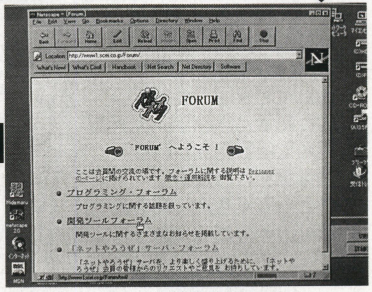
▲「ネットやろうぜ」会員サーバに入ったところ



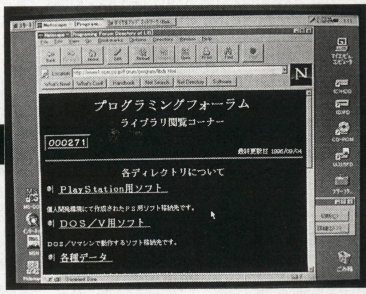
▲各種データのコーナーではモデリング・データなどがのっている



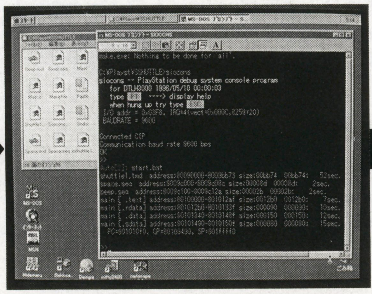
▲ギャラリーには，毎月の優秀作品が紹介されている



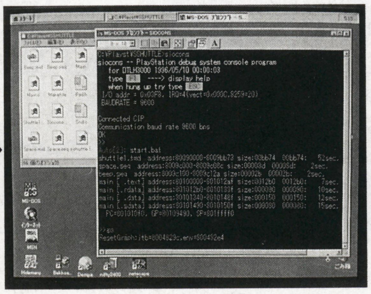
▲フォーラムは会員間の交流の場としてもうけられている



▲プログラミングフォーラムのライブラリ閲覧コーナーを見てみよう

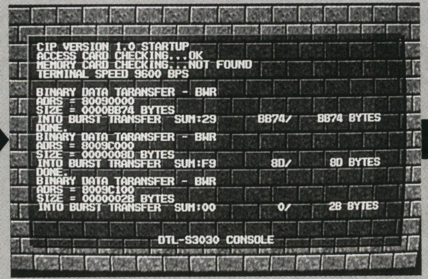


▲転送を実行するとデータやプログラムがつぎつぎにプレイステーションに送られる

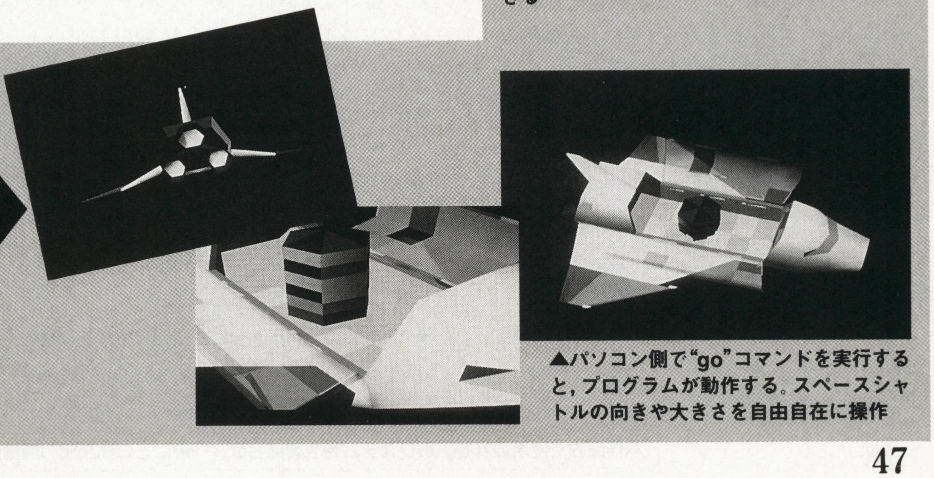


▲“go”コマンドでプレイステーションに送ったプログラムを実行させる

▲設定を変えることでターミナル速度を変更できる



▲パソコン側からデータが送られているようす

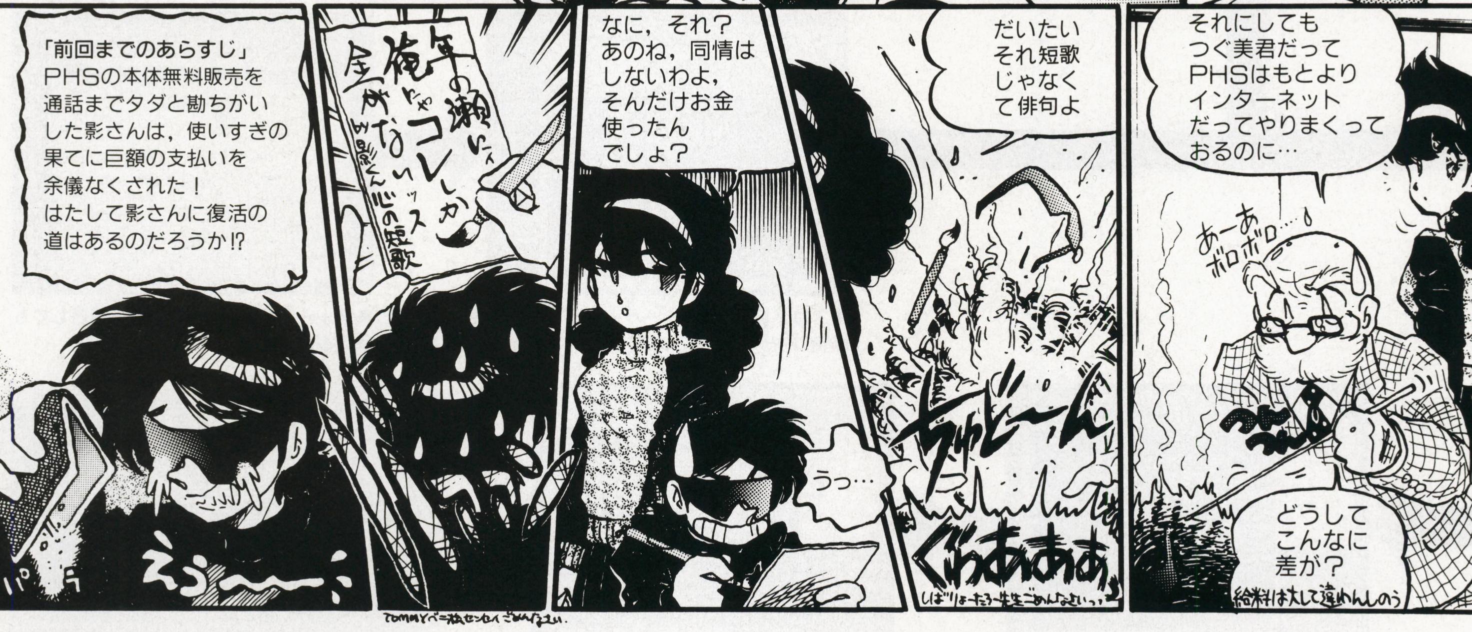


▲パソコン側で“go”コマンドを実行すると，プログラムが動作する。スペースシャトルの向きや大きさを自由自在に操作

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK#19：「安いがイチバン，電話は二番!?」

BY くり ひろし



★消費税がもうすぐ５％なってしまう今日この頃，通信にかけるお金も節約したい！のは影君ばかりじゃないですね。

★課金って何でしょう？パソコン通信などではよく使われる言葉ですが，もともとは「料金を課す」という意味であり，早い話が使用料金，接続料金のことです。

★人気があって混雑しているWWWサイトの場合，ミラーサーバー（またはミラーサイト）といって別のURLで「複製」があることがあります。たいていはミラーのほうが空いていますから，アクセス時間を短くできるでしょう。要チェック！

★UNREAD指定はNetscape News Readerの場合は，読みたいニュースグループのチェックボックスだけをチェックしておきましょう。ニュースリーダーのソフトによってやりかたは多少ちがいますが，大体同じようなものです。

★ニュースグループの数は膨大で，トップカテゴリだけでも世界中に配信されているのは100以上ありますし，最も凶悪なのはaltカテゴリで，じつに3000以上のニュースグループがあります。一生かかっても全部は読めませんね。

★いくらアクセス・ポイントの対応回線速度が64Kbpsであっても，いつも64Kbpsで通信できるとは限りません。通信のロスは必ず存在するのです。

★質の悪いプロバイダがでてきた背景には，昨今のインターネット・ブームなどで，安易に儲かると勘ちがいしてる業者がいるからだと思われます。そろそろ自然淘汰がはじまっていますから，ますますプロバイダ選びには慎重になりたいですね。

★プロバイダの選びかたはそれだけで本が１冊書けるほどいろいろ条件があって，奥が深いものです。プロバイダ側も設備を強化したりして日進月歩！まさに生モノ情報です。情報誌や，それこそWWWで良いプロバイダを探しましょう。実際に使っている人の評判も重要ですね。

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

甘い甘い，携帯電話にPDA（携帯情報機器）だって持ってるわよぉ
ふふん♥
ひ，ひょっとして，パトロンでも…？
…ははは，んなわきゃねーか？
二重の意味で!!
しっつれーねぁぁ！
ま，PHSはともかく…
インターネットくらいなんとか安くできないもんかね？
それでもモバイルコンピューティングのためには安い方がいいけど
影君みたいにいーかげんに使ってれば，そりゃ課金はかさむでしょうねぇ
「あなたには工夫が足りないわ」ってことですよ
インターネットを安くするにはまだまだいくつも方法がありますよ★
まず，何にお金がかかっているのか考えてみましょう
基本的に日本のプロバイダのほとんどは「従量課金」ですから，使用した時間のぶんだけ料金が増えるしくみなんです
時間
お金
しかも，プロバイダのアクセスポイントまでは電話かISDNの料金がかかるし，これも基本的には従量課金だから，当たり前の話なんだけれど，長い時間使えば使うほどお金がかかってしまうんですよね
総時間制限や時間帯制限のあるかけ放題サービスではちょっと頼りないよなぁ
と，いうことは，なによりも通信時間を減らせばいいんじゃな？
うう，とってもカンタンそうに思えるけど，これがけっこうむずかしいんですよぉ
その1
通信時間帯を考えよう
まずは…通信する時間帯を選びましょう，ってのが第一です
これは時間帯によるInternet/パソコン通信の使用ひん度をあらわしたグラフですが…わかる？
時間帯による通信量の増減
AM9 12 PM1 5 7 11 AM2 5 9
高
低
1 2 3 4 5 6 7 8
1: 午前中はメールのチェックなどをするために企業／学校のアクセスが多い
2: 昼休み時間に趣味のアクセスをする人もけっこういるが，意外と少ない
3: 午後はやはり企業／学校のアクセスが多い
4: 帰宅から夕食の時間帯はわりと空いている
5: 最初のピークで，個人のアクセスが一番多くなる
6: かけ放題などの時間帯に突入するために深夜でもけっこう混みあう
7: 徹夜でアクセスする人が多い時間だが，さすがにだいぶ空く
8: 空白地帯。徹夜の人も寝始め，普通は通勤／通学の時間帯
夜遅くまで起きて通信するくらいなら，さっさと寝ちゃって早起きしたほうが快適に通信できるってわけか？
…まてよ，しかし必ずしもそれは正解とは限らんな？
う！スルドイ，そのとーり！
世界は24時間混んでいるのだ!
じゃよなぁ，海外のWWWサイトにアクセスする場合は時差があるから，ピーク時間もずれるはず…重ね合わせがいるのかな？

その2
ブラウザの環境設定をしよう
それと，案外ちゃんとしてない人が多いんですが，環境設定を活用したいですね
ディスクキャッシュのサイズを増やす
NET
読んだことのあるデータは自分のパソコンのディスクに一定期間保持される。以降はデータが更新されない限り，直接ディスクのデータを読みにいくので，通信時間は大幅に節約可能。
Proxy server（プロクシーサーバー）の設定をする
NET
NET
プロバイダがproxy serverを持っていれば，これを設定しておくことでproxy serverにデータがある場合，それをもってくるからやはり通信時間の節約になる（ただし時々リロードしないとデータが更新されたかわからないことがある）。
自動画像表示はオフにしておく
ページの内容が興味のある場合に限り解除するか，見たいグラフィック・アイコンをクリックする。テキストの転送だけなら高速なので，効果はかなり大きい。
最新版にバージョン・アップする
OLD 2.0
NEW 3.0
ブラウザが古いバージョンだとアクセスが遅いことがある。できるだけ最新のバージョンにしておこう。
ブックマークを活用しよう
気に入ったページはブックマーク（お気に入り）の登録をして，一発でアクセスできるようにしておけば，探し回って時間をロスすることもすくない。
その3
NewsGroupは選びましょう
ネットニュースなんかはなかなか気がまわりにくいですよね…
ネットニュースは読むニュースのグループを指定できるんですが…
なんにもしないと全部が読む対象になっちゃうから，全部の記事ヘッダをダウンロードしちゃうことになるんですよね（記事の本文は基本的にその都度ですが…）
fj.windows
fj.fleamarket fj.mail-lists fj.misc fj.org
fj.questions.misc fj.test fj.wanted
fj.followup fj.mail fj.meetings fj.net
fj.net-people fj.news fj.books fj.jokes
fj.life
これらはほんの一部だよ
ニュースグループの数ってものすごい量があるからのう！本当に読みたいニュースグループだけをチェックできるように設定せんとなぁ！
テキストだと思って油断するとたまらんぞぉ～～！！
その4
オン読みは最小限に！
ホントーの敵はたぶんこれなんですけど……!!
パソ通と同じで，オンラインでWWWページを読むのは，たとえどんなに回線速度が速くても結局時間がかかるのよね
そうだなぁ，データを転送してる時間よりも読んでる時間のほうがずっと長いよなぁ
まぁパソコン通信よりはやりかたがちょっとむずかしいんですけどね
1) プリント・アウトしておいて，あとでじっくりよむ。（ただしShockwaveやVRMLなどは動かないので，文字が多いページに限られる。
2) 自動ダウンロード機能を持つようなソフト（Webhockerなど）を利用して，あとで回線を切ってからまとめて見る（ただし関連するすべてのページを持ってきたりするので見たいところが少ないとかえって不経済）
その5
プロバイダは大丈夫か？
プロバイダをいっそのこと変えてしまう，という方法もありますね
しかし，最初に安いプロバイダと契約したはずじゃろ？関係ないんじゃ？
それはですね，ちょっと複雑なんですが…
せっかく安い接続料金のプロバイダでも，アクセス・ポイントから先の回線が細ければ，同じことをするにも通信時間が長くなってしまうのでぇいす！

お，そういや以前の回でもあったのぉ！そうか，極端な場合，接続料金が半額でも時間が倍かかればプラス・マイナス・ゼロになるわけだから…
10円/分×150分=1,500円
5円/分×300分=1,500円
海外のWWWにアクセスするのが多い人も注意したいかな？プロバイダによって海外までのルートが細い場合もありますしね〜
しかし，回線が細いとか遅いとか言うけど，わしゃそれほどいろんな環境のインターネットを使ったことがあるわけじゃないから，ホントのとこ自分のパソコンが速いんだかどうなんだか…ピンとこんのう
12.2 Kb/sec…
実質的な速度は，たとえばNetscape Navigatorならば，データの転送中にウィンドウ下部のステータスバーに「*bytes/sec」とか表示されるから参考になるわよ
しょせんは大体のめやすだけどね
企業努力のたりないプロバイダはとーたされたってしかたないわよね
プロバイダの問題は他にもあるのよぉ，ホスト・コンピュータなどのメンテナンスが悪かったり能力不足だったりすると，つながりにくいとか，つながってもすぐに切れてしまうとか…そういう場合は，それこそ他のプロバイダに乗り換えてしまうべきかもしれないわ
その6 ISDN切替，ちょっと待って！
いままでさんざんISDNがいい，と言い続けてきたのじゃが…インターネットの用途によっては電話からISDNへ無理に切り替える必要はないって話もあるじゃろ
ISDNにするだけでもけっこうお金はかかるからのう！お金をかけただけの意味がないとなぁ
ううん，そういえばわしも思いついたぞ
うーむ
うーむ
しかし，たとえば電子メールを主に使うだけならば，電話でもISDNでもあまり大差がないといえるじゃろ？
テキストだと短いからたかが知れてるよ
そうね，ISDNにするのは必要がある人だけでいいかもねぇ
その他 電波究極の奥義!!
ふっふっふ，私も最高の解決策を思いつきましたよ！
おお，影君，ついに！
ホント!?
ふふふ，私の考えた，お金節約のための最強最後にしてスーパースペシャル・ウルトラグレート・ゴージャスアルティメットで超クールな方法とはですねぇ…！
それは…
そ，それは…！？
やーっぱ使わないことかなぁー，みたいなー！
それでも業界人のはしくれかぁぁぁ!!
しかしそれも真実ではあるよな…
TO BE CONTINUED…

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年4月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月のテーマ☆

●ゲーム

オンラインでRPGが楽しめるネットなどゲームを中心にしている局の特集。

●環境

地域から地球まで，環境問題に取り組むネットワーク。

ゲーム　RPG専門ネット　EXCEL
RPGライター細江ひろみが運営しています

アクセス番号：0475-88-3647
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ後ボード発
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：EXCEL
ゲストパスワード：なし
住所：〒289-12　千葉県山武郡
運営者：細江ひろみ
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　るなてぃっく☆むーん
ゲーム好きな貴方へ

アクセス番号：045-366-7654
運営時間：24時間
入会方法：まずゲストで入り入会関係の項目を選んで，必要事項を書いてください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0番
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：伊藤重太
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　INNER-SPACE
あなたも内なる宇宙に参加しませんか？

アクセス番号：044-934-1459
運営時間：24時間
入会方法：SYSOP宛にメールを出してください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒214　神奈川県川崎市多摩区登戸2107番地　第3遠藤ハイツ3号
運営者：西村佳洋
問い合わせ電話番号：044-934-1210

ゲーム　NETWORK CAT's
ボード上でRPGをやっています

アクセス番号：048-468-4654
運営時間：24時間
入会方法：GUESTで入り，メインメニューからLでオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒351-01　埼玉県和光市新倉1-26-23
運営者：平川俊一
問い合わせ電話番号：048-460-1596

ゲーム　ダンジョン　ネット
マルチプレイヤーRPGオンライン・ゲーム

アクセス番号：0990-613120
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：3分10円または3分20円の使用料(システム変更時は変動あり)
ゲストID：NEW
ゲストパスワード：なし
住所：〒121　東京都足立区伊興3-23-8　竹中ビル1F
運営者：小泉義仁
問い合わせ電話番号：03-3855-7680

ゲーム　Joynt Club
オンライン・グラフィック・マルチゲーム・ネット

アクセス番号：PC-VAN,NIFTYなどからのゲートウエイ接続のみ
運営時間：24時間
入会方法：Jumpコマンド・PC-VAN:JJOYNTCLUB，NIFTY:GO JOYNT,COPERNICUS:JOYNT,アスキーネット:Open Joynt.salon
会費：各ネットにより変動
ゲスト利用：不可能
住所：〒220　神奈川県横浜市西区浅間町1-13-8 共益ビル7F
運営者：(株)システムプロ
問い合わせ電話番号：045-312-2760

ゲーム　NEW ほちち PRO
モリモリ書き込め！　と言うか書いてください

アクセス番号：0532-25-3991
運営時間：PM11:00～翌AM7:00
入会方法：来ればわかる
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒441　愛知県豊橋市植田町一本木116-152
運営者：堀田英剛
問い合わせ電話番号：0532-25-3991

ゲーム　らぶらぶまおちゃんネット☆彡
スコアラー＆ゲーマー御用達の楽しいネット

アクセス番号：043-277-7759
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUESTか0(ゼロ)
ゲストパスワード：なし
住所：〒261　千葉県千葉市美浜区真砂3-17-4-409
運営者：稲垣　謙
問い合わせ電話番号：043-277-0682

ゲーム　OG-NET
DOOMとMTGとゲーマーのオアシス

アクセス番号：045-351-7020
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒241　神奈川県横浜市旭区市沢団地444
運営者：小椋一慶
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　MNC-NETWORK.
「もうすごいのアリアリラン，スリスリラーン」

アクセス番号：044-811-8043
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセスしてオンライン・サインアップで登録してください
入会金：無料
会費：無料(書き込みしてね！)
ゲストID：MNC0000
ゲストパスワード：なし
住所：〒213　神奈川県川崎市高津区
運営者：李ハカセ
問い合わせ電話番号：非公開

ゲーム　Sink or Swim World BBS
「LS」サポートネット

アクセス番号：0724-52-8676
運営時間：AM9:00～翌AM7:00
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒590-04　大阪府泉南郡熊取小垣内
運営者：荒殿勝美
問い合わせFAX番号：0724-52-7372

ゲーム 「BBS幻想村」
TRPGと+αのネットです（笑）。現在，再建中…（涙）

アクセス番号：0727-79-7146
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップにて正確に質問に答えてください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒664　兵庫県伊丹市南鈴原2-198
運営者：神尾知宏
問い合わせ電話番号：0727-79-9216

●
●

環境 ワンダーランド・かながわ
地域にこだわった生活やまちづくりの話題！

アクセス番号：045-212-5823
運営時間：24時間
入会方法：電話か郵送(名前，住所，電話番号を明記)でアリスセンターまで
入会金：1000円
会費：個人:3000円/年，団体:1口10000円，1口以上/年
ゲストID：999
ゲストパスワード：なし
住所：〒231　神奈川県横浜市中区弁天通り2-26-3
運営者：アリスセンター
問い合わせ電話番号：045-212-5835

環境 ★みどりネット
環境情報交流ネットワークです。よろしく！

アクセス番号：0776-52-7122
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0
ゲストパスワード：0
住所：〒910　福井県福井市原目町39-4
運営者：福井県環境科学センター　環境情報研究班
問い合わせ電話番号：0776-54-5630

●
●

環境 E-NET
地球から地域まで環境問題を議論しましょう

アクセス番号：03-3444-8626
運営時間：24時間
入会方法：オンラインまたは電話で申し込み，当方から送付する申し込み用紙に記入する。会費は郵便振替
入会金：無料。ただし法人会費は20000円
会費：学生・公務員：5000円/年，その他10000円/年
ゲストID：ENET9999
ゲストパスワード：なし
住所：〒141 東京都品川区東五反田5-19-2
運営者：(有)ダイナミックプログラミング
問い合わせ電話番号：03-3444-8692

環境 CSA-NET
市民環境セミナーネット兼個人ノート

アクセス番号：0764-45-6536
運営時間：24時間
入会方法：電子メールで書き込んでもらう。住所宛の郵便も可
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：GUEST
住所：〒930　富山県富山市五福3190
運営者：富山大学経済学部 環境経済学研究室
問い合わせ電話番号：0764-45-6433

●

環境 ショウエイ・ネット
地球の環境を考えるリサイクルの広場

アクセス番号：06-885-7393
運営時間：PM4:00～翌AM11:00
入会方法：ゲストアクセスによりサインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒532　大阪府大阪市淀川区加島1丁目2　2-808
運営者：津田昌弘
問い合わせ電話番号：030-925-1142

●

BBS新局情報

■内田ネット　オフィス
名前と内容が，結びつかないネット

アクセス番号：086-276-2772
運営時間：PM10：00～翌AM7：00
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒702　岡山県岡山市沖元411
運営者：秦　和貴
問い合わせ電話番号：086-276-2772

●

■MACO-NET
心優しい会員様に囲まれた話題豊富なネット

アクセス番号：054-284-5594
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒422　静岡県静岡市中田4-1-28
運営者：山本正英
問い合わせ電話番号：054-285-2507

●
●

■313-NET
井原市初の本格派の市民参加型BBS

アクセス番号：0866-67-2094
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：2000円（準会員無料）
会費：1000円/年（準会員無料）
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒715　岡山県井原市下井部町718-3
運営者：槙原雅人
問い合わせ電話番号：0866-67-2093

●

■ぽんぽこねっと　-復刻版-
たぁぬきさぁ～ん，あそぼじゃないか

アクセス番号：086-434-3287
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒710　岡山県倉敷市寿町4-15
運営者：戸田和美
問い合わせ電話番号：非公開

●
●

インターネット／パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携・1996年秋・冬号

■インターネットホームページ情報掲載スタート!
●ＢＢＳ局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん
■ＡＢＣ・50音順ネットワーク一覧
■Windows95／3.1対応CD-ROM付き!!

全国BBSデータ集
1118局を掲載

●A4変型判　定価2,900円

マイコン別冊
近日発売

●お求めは全国の書店、または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

パソコン通信＆インターネットで君も情報通になれる！

ベーシック マガジン

BMネットワークTODAY

・・・Vol.10・・・

未来の会議システム NetMeeting

TEXT BY 吉岡 哲也

WWWブラウザ『インターネット・エクスプローラ3.0（以降IE3.0）』は，ライバル『NetscapeNavigator（ネットスケープ・ナビゲータ）』を相手に，世界標準をめぐる激しいバトルをくり広げています。

ついWWWブラウザにばかり注目しがちですが，マイクロソフトはとてもおもしろいソフトを私たちに提供してくれました。それが，今回紹介するNetMeeting（ネット・ミーティング）1.0です。

インターネットで電話？

現在，インターネットは，『WWW』『E-Mail（電子メール）』『FTP』などのサービスが主に利用されていますが，これから注目されているサービスに『インターネット電話』があります。

インターネット電話は，文字どおりインターネットを利用した通話サービス。音声をデジタル・データに変換／圧縮して，やりとりができるシステムです。

インターネット電話なら，お互いの電話代とプロバイダの利用料金だけですむので，格安で国際電話や遠距離通話ができます。

今回紹介するNetMeeting1.0（以降，NM1.0と略）も，このインターネット電話の流れを汲むソフトです。音声だけでなく，チャットや『ホワイトボード』，アプリケーション・ソフトの共有など，本格的な電子会議にも使える機能がNM1.0の特徴です。

インターネット電話は，その他にもIntel（インテル）社の『InternetPhone（インターネット・フォン）』，Netscape Navigator 3.0に搭載されている『CoolTalk（クールトーク）』など，さまざまなメーカーがソフトを開発しています。

NetMeetingの豊富な機能

電話といっても，直接相手に電話をかけるわけではありません。多くのインターネット電話同様，NetMeetingはULS（ユーザー・ロケーション・サーバ）というインターネット電話の受付に登録し，ここから相手に通話するという方式を採用しています。

特定の相手との通話も可能ですが，パソコン通信のチャットのように，不特定多数の人とコミュニケートすることも可能です。

それでは，NM1.0の機能を簡単に紹介しましょう。

●音声通話

NM1.0では，1対1での音声通話ができます。残念ながら，今のところ3人以上での会話はできません。

また，2人以上が会議中のところに参加した場合も，この機能は使えません。

●チャット（写真1）

これはパソコン通信のチャットとまったく同じで，リアルタイムにテキストで会話が楽しめます。通常5～6人で話すのに適しているでしょう。

●ホワイトボード（写真2）

Windows95に付属しているお絵かきソフト『ペイント』のように見えますが，ここに画像を貼り付けたり，線を引くなどすると，会議に参加している人全員のホワイトボードにも同じものが表示されます。この機能を使って，声やテキストだけでは，伝えにくい情報を相手に見せることができるわけです。

●ファイル転送（写真3）

会話をしている相手と直接ファイルのやりとりができます。ファイル送信中も音声通話などが可能ですが，通常のファイル転送よりも時間がかかります。

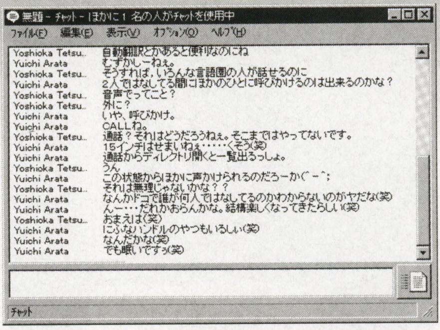
●アプリケーションの共有（写真4）

一つのアプリケーション・ソフトを通話中の複数の人（最大3人まで）と共有できる機能です。こちらであるアプリケーション・ソフトを起動し共有させると，相手のディスプレイにもそのソフトのウィンドウが表示され，相手側からも操作することができます。

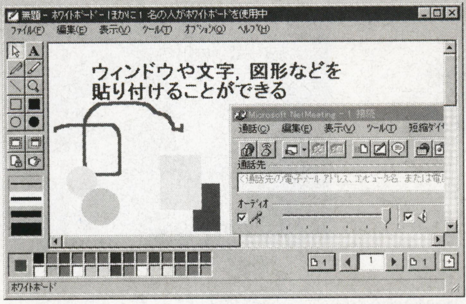
これを使えば，表計算ソフトでデータを見せたり，ソフトの使いかたを教えたりすることも可能です。ゲーム好きのベーマガ読者なら，オセロの対戦なども楽しめそうですね。

無料で入手できるNetMeetingする条件

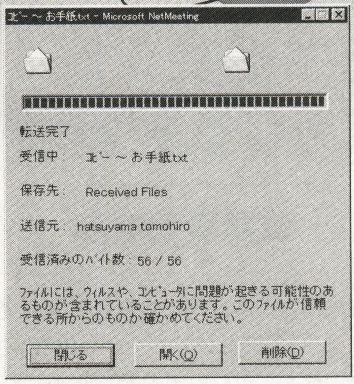
NM1.0は，マイクロソフトのホームページ（http://www.microsoft.com/ie_intl/ja/download/）から無料でダウ



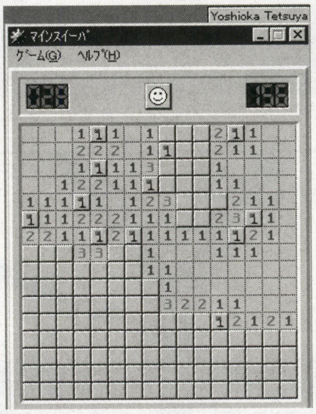
《写真1》チャットはパソコン通信でもおなじみのもの



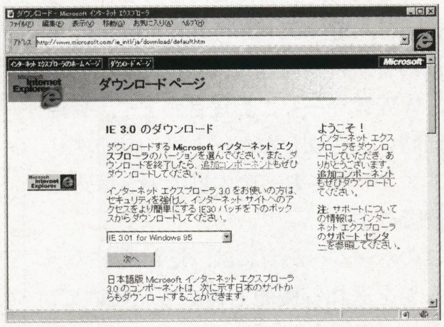
《写真2》ホワイトボードの操作は『ペイント』と同じ感覚



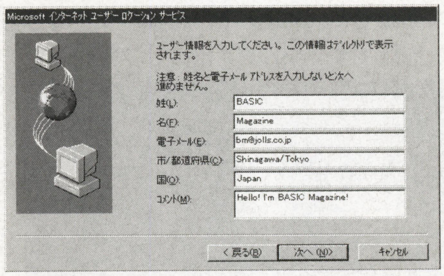
《写真3》送りたいファイルをすぐに送れるファイル転送。遅さが最大のネック



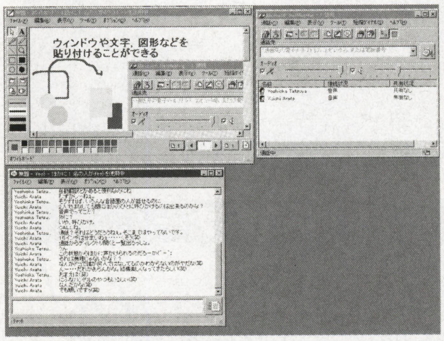
《写真4》一番おもしろかったアプリケーションの共有。対戦ゲームが手元になかったので，今回はマインスイーパにチャレンジ



《写真5》IE3.0をはじめとするマイクロソフトのインターネット関連のデータは，ここで入手できる



《写真6》ULSに登録するときは，英語で登録したほうがいい。これなら，いろいろな国の人と交流できる



《写真7》NM1.0は，画面の隅々まで占領してしまうので，なるべく大きな画面モードにしよう

ンロードできます（写真5）。

NM1.0を使用するには，つぎの条件が必要です。

●Windows95とIE3.0が導入されていること

IE3.0は，NM1.0と同じページからダウンロードできます。

●インターネットに接続可能であること

なお，音声通話をするには，サウンド・ボード，受話器に相当するマイク，スピーカが接続されていなくてはいけません。

NM1.0をはじめとするインターネット電話では，全二重に対応したサウンド・ボードが必要です。全二重とは，再生と録音が同時にできることを指します。

最近のパソコンによく使用される，SoundBlaster（またはその互換品）は，半二重（再生または録音のどちらかしかできない）です。

ドライバを全二重対応のものにしないと，通常の電話のように同時に会話ができず，トランシーバで話しているような状態になります。

新しい技術に感動！

NM1.0を導入し，起動したら必要な項目を入力します。日本語でもかまいませんが，NM1.0に登録されているULSは，米国のマイクロソフト社にあるので，いろいろな国の人がわかるように，ぜひ英語にしてみてはどうでしょうか（写真6）。

さて，編集部でも実際にNM1.0を使用してみました。

今回は半二重の状態で通話したため，多少話しづらかったのですが，音声通話はなかなかでした。マイクやスピーカの性能にも左右されるでしょうが，通常の電話と同等かそれ以上の音質です。基本的には電話と変わらないのですが，パソコンを操作しながら会話できるのが，ちょっと不思議な感じでした。

ホワイトボードや，アプリケーションの共有は，目の前に相手がいる感覚で説明ができ，かなり使える機能です。

NM1.0を使用中は，NM1.0本体のウィンドウ，チャット，ホワイトボードなど，いくつもウィンドウを開きます。解像度が低いととても使いにくいので，1,024×768ドット程度の画面にしておいたほうがいいでしょう（写真7）。

最後に気になった点を一つ。やはり痛感したのは，通信速度の遅さです。28,800bpsでもイライラさせられることが何度かありました。やはり，64kbps以上の高速なデジタル回線がほしいところです。

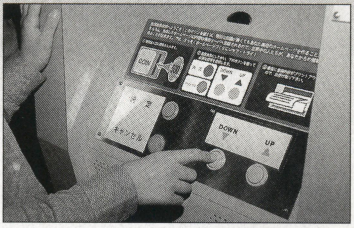
多少の不満はあるにせよ，新しい技術にふれるのは刺激的です。WWWやE-Mailに飽きてきた人は，これまでに体験したことのない，未来のインターネット像をのぞいてみてはいかがでしょうか。

街で出会える おもしろネットワーク

放課後倶楽部

編集部のある五反田から10分足らず電車に乗ると，そこはにぎやかな街『渋谷』。ここでおもしろいものを発見しました。

その名も『放課後倶楽部』。簡単に言ってしまうと，プリント倶楽部のホームページ版です。なんと，500円で期間限定のホームページが作れてしまいます。



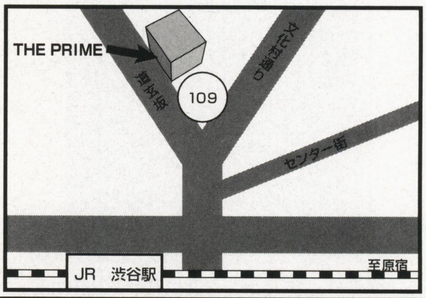
操作はプリクラと同じ感覚

このホームページの公開期間は10日間。コインを入れ，画面にしたがって操作していくと，顔写真，簡単なメッセージ，5秒間の音声が盛り込まれたホームページが，WWWサーバに登録されます。登録と同時に，完成したホームページがプリント・アウトされ，その場でできばえを確認できます。

このホームページには，見た人がメッセージを送れる機能も付いているので，新しいコミュニケーション・システムとして注目されそうです。

取材時は，調整中ということで残念ながらホームページは作成できませんでした。これから各地に設置されるということなので，みなさんも放課後倶楽部を見かけたら，ぜひ試してみてくださいね。

できたホームページはプリント・アウトされる



放課後倶楽部はココで発見！
THE PRIME（ザ・プライム）
〒150東京都渋谷区道玄坂2-29-5
☎03-3770-0111

新コーナー

がんばれ！きょーこ
Ganbare! Kyouko

●筆者紹介●
きょーこ

山形県在住の24才。一児の母。パソコン＆パソ通歴1年ちょっと。真夜中にチャットに現れるが，家事はキッチリこなしているらしい。

がんば① パソ通は口内炎に効く？

みなさんこんにちは！

今月からはじまるこのコーナー，何からお話ししましょうか…。

突然ですが，私電話キライなんです。かかってくるのも，自分がかけるのもキライ。だって，「なんか時間つぶしちゃったなー」って思っちゃうんだもの。どーにもヒマでしょうがないって時ならいいんだけど。

FAX買えばいいんですよ，私みたいな人間は。だけど，用件だけのやりとりって，味気なくてそれもイヤ。わがままですよねぇ（笑）。

その点パソコン通信は気楽。好きなときにおしゃべりできるでしょ？めんどうだと思いながらアクセスする人はいないし。会議室の書き込みだって，タイムラグはあるけどちゃんと会話できるもの。

私はね，「口内炎」ができたとき，「あー，通信やっててよかったよー」って思ったの。書き込んだんですよ。「口の中がイタイよー」って。

そうしたら奇特な人がいて，ちゃんと薬の名前とか教えてくれたの。しかも書いた翌日に。それを教えてくれた人も，1週間前に同じ目にあったってことなんだけど，なんてタイムリー。近所で口内炎の人探そうったって…探すのもイヤだしね（笑）。日本はやっぱり広いなぁと思った出来事でした。

通信って便利だわー。だけどこの便利さも，私が通信にハマッちゃったゆえんだったりする(^_^;)

1,375機種のパソコンに対応!!

自分でできる

好評連載

パソコン・パワーアップ!

── CPU，キャッシュ・メモリ，増設メモリ編 ──

森　裕一

本連載は，自分でできる「パソコンのパワーアップ」についての情報をお伝えしています。

メモリ，キャッシュ・メモリを増設したり，CPUを取り替えることで，みなさんが使っているパソコンの性能がグーンとあがります。

あこがれのWindows95が動かせるようになったり，たくさんのソフトをいっぺんに動かしてもスピードが落ちないようになったりと，よいことづくめです。

メモリやCPUの価格も，信じられないほど安くなりました。今月号ではどうなっているか調べてみてください。

パソコンも安くなりました。中古やアウトレットでよければ，ソフトと同じくらいの値段で買えるものもあります。

新製品でも，中古でも，パソコンを購入するときは，必ずこの連載に載っている表を参考にしてください。

表に掲載されているパソコンはパワーアップができる製品です。また，新製品の場合は，製品の前のバージョンが，この表に載っているかを確認しましょう。載っていれば，パワーアップ製品が，近い将来，発売される可能性が高いものと判断できるからです。

それでは，今月は読者の**中西哲郎さん**からいただいた投稿レポートからご紹介します。

見捨てられた灰色FM TOWNSにWindows95をインストールできた!!

森師匠，TOWNSのメーカー保証外の実験をぜひやってください！！

私の持っている機種はFM TOWNS HB2（発売当初すぐ購入）とFM TOWNS UR2（3か月前に12,800円で購入）です。

私は「Windows95に対応しているのは白いケースのTOWNSのみです」と冷たく見捨てられた灰色ボディーのFM TOWNS UR2にWindows95をインストールしてみました。

とりあえず，起動はしました！！

とはいっても「UR」の486SX20MHzでは，かなり荷は重いです。

インストールするには「白TOWNS」と，外付けハードディスクが必要です。

まず，白TOWNSに外付けハードディスクを接続して，そこにWindows95をインストールします。

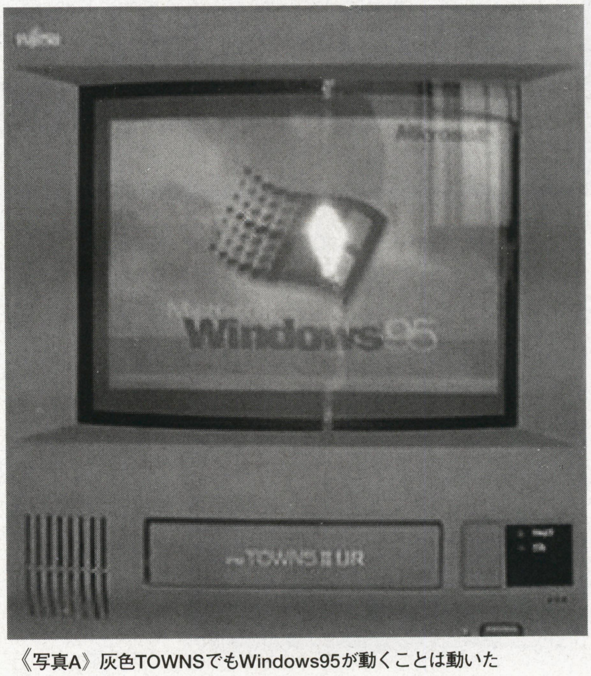
インストールが終了したら，正常に動作することを確認してから，ハードディスクを灰色TOWNSに付け替えます。

灰色TOWNSのドライブ構成などをインストールしたときと同じ状態にして再起動したら，私の場合はうまくいきました。

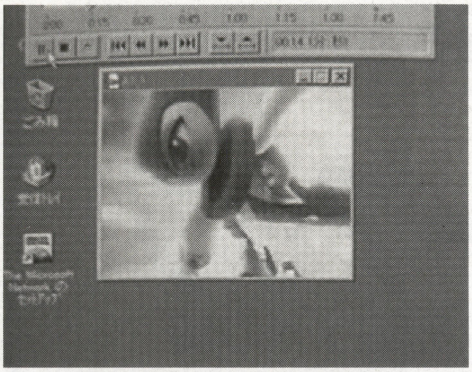
灰色TOWNSでは，1.44MBのフロッピーディスクは使えませんが，「フリコレ4」（だったと思う）にあった「2HC」ドライバを使えば何とかなるハズと，これも試してみました。最初は「エラー」がでましたが，2～3回やってみたところ正常になりました。

森師匠に，本格的に実験してもらいたくて，以上レポートします。

写真A～Cは，エプソンのCP-100で撮影した証拠写真です。多少見にくい点はご容赦ください。



《**写真A**》灰色TOWNSでもWindows95が動くことは動いた



《写真B》AVIファイルももちろん再生可能。でも，RAM不足とCD-ROMの遅さで見られたもんじゃネエ！！！

《写真C》ゲームの体験版のインストールには10分以上もかかった。

レポートありがとうございました。無茶なソフト駆動をして動作が重くなるだけならマシンを壊すこともないですから，安心してチャレンジできますね。問題はWindows95対応のTOWNSをどこかから借りてこなければいけないことと，メインメモリ不足の問題，等速CD-ROMドライブの悩みですね。

まず，Windows95の動く幸せなTOWNSユーザーの家に，Windows95のパッケージと，SCSIハードディスクを持ち込んでインストール。メインメモリ増設は古いTOWNSの場合，安いDOS/V用のSIMMがそのままでは使えませんからちょっと高くなります。

8MBだと中西さんが買われた本体の中古価格より高くなりますね。CD-ROMドライブですが，以前はメルコさんが4倍速のCDS-4EというSCSIタイプのものをTOWNS対応として販売していましたが，実際に動かしたことがないので，どのような対応になるのかちょっとわかりません。

そのほか，フリーソフトも使われているようですね。富士通さん自身がユーザの手によって作られたフリーソフトをユーザ全員で使えるように，フリーソフトウエアコレクション，略してフリコレをCD-ROMとして有料頒布していたのも特徴のひとつでした。続けてほしいのですが昨年末に発売されたものなので終了してしまうのでしょうか？

TOWNSでしかできないこともありますから，この先も使い続けてください。

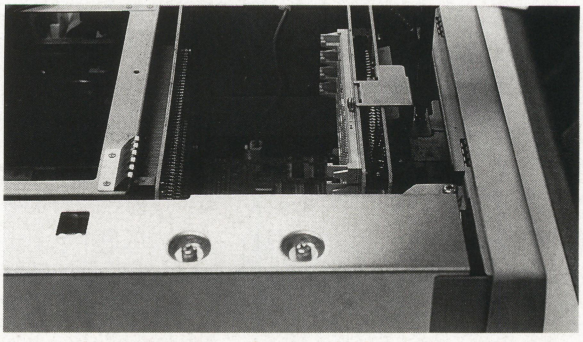
体験談，工夫，部品情報，ショップ情報など何でもOKです。それからパワーアップのリクエストもお待ちしています。

今月のパワーアップ！！

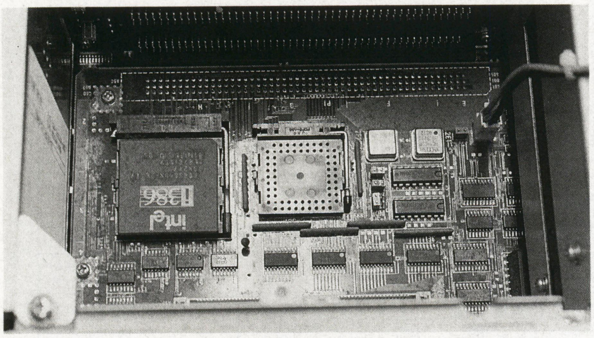
PC-9801RA21／RA51にメルコ「EUD-HOM」，アイ・オー・データ機器「PK-A486Cx80」を装着!!

さて，今月のパワーアップは，リクエストの多かったPC-9801RA21へのCPUアクセラレータの取り付けです。一太郎7対応へのパワーアップを予定していたのですが，機材が揃いませんでしたのでたびたびで申し訳ありませんが来月に延期させていただきます。

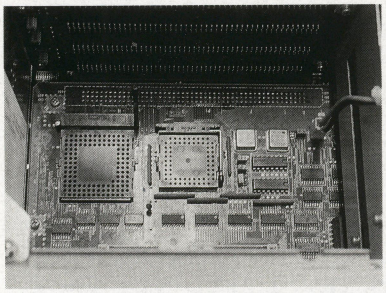
◀使い込まれたRA51です。RA21に40MBのSASIハードディスクが搭載されたモデルです。



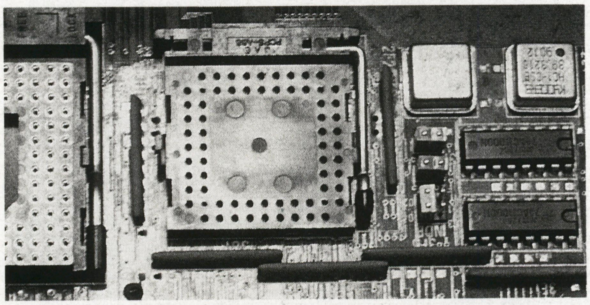
▲いつものとおりトップカバーを外します。写真ではフロント・マスクを右にして手前がハードディスク，右にあるのがオプションで，増設されたNEC純正の増設メインメモリ・ボードです。



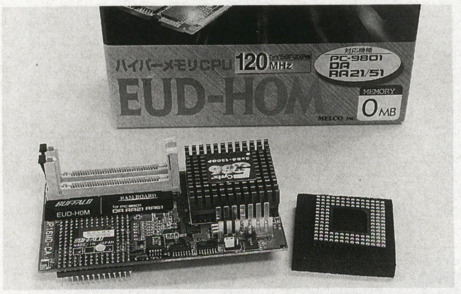
▲増設メインメモリ・ボードをはずして，フロントマスクを手前にした状態です。左側のソケットに搭載されているCPUを，ソケット右側のレバーのプラスチックのつまみを少し広げるようにしながら持ち上げます。



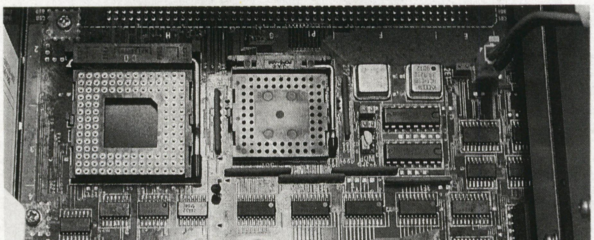
◀ 持ち上げるとCPUが抜き取れる状態になります。慎重に引き抜いて保管してください。右のソケットは数値演算プロセッサ用です。



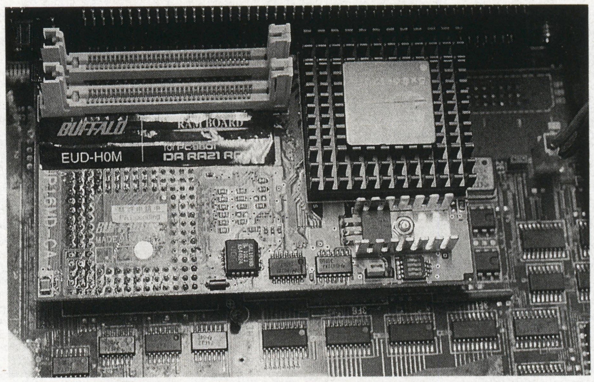
▲ もしなにか装着されていたら同様にして引き抜いて，ソケットの右のショート・ピンを写真のように変更してください。



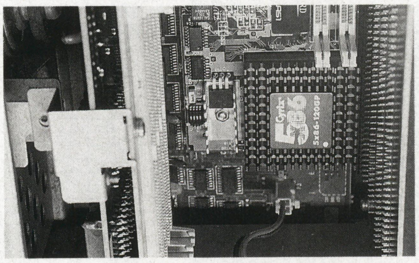
◀ これが今回取り付けるメルコ製CPUアクセラレータEUD-H0Mです。



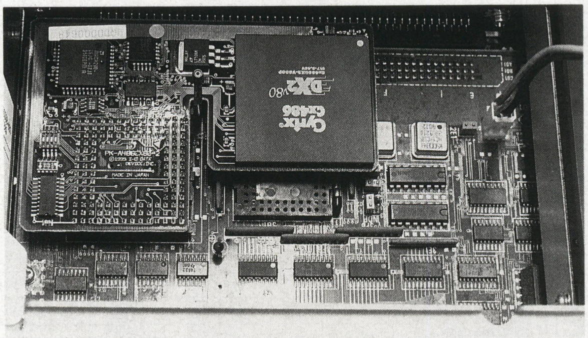
▲付属のアダプタソケットをCPUソケットに装着して，ソケットのレバーを元のように倒します。



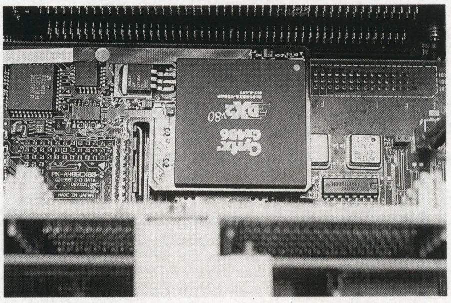
▲CPUアクセラレータEUD-H0Mを，先ほど装着したアダプタソケットとピンがズレないよう慎重に装着します。メモリモジュールENLシリーズも同時に購入されたかたは，パソコン本体への装着前にマニュアルにしたがって取り付けてから装着してください。



◀ 装着されていた増設メインメモリ・ボードを戻した状態です。かなり混み合っています。これで取り付けは完了です。トップカバーを元に戻して付属ソフトをインストールしてください。ソフトをインストールしないと効果半減ですよ。



▲こちらがアイ・オー・データ機器製のPK-A486 Cx80です。CPUソケットのレバーをCPUアクセラレータの切り込みに上手く合わさるようにしながら，CPUソケットのピン穴に合わせて押し込んで，レバーを元のように倒します。これでセットは完了です。



◀装着されていた増設メインメモリ・ボードも戻した状態です。かなり混み合っています。これで取り付けは完了です。こちらも添付のソフトをインストールしてください。

《第1表》CPUパワーアップ製品と価格表　第3表用製品番号付き

製品番号	メーカー名	型番	Win95対応	数値演算プロセッサ	価格	対応基本クロック	倍速数	1次キャッシュ	搭載CPUメーカー	搭載CPU	特徴・注意事項
1	インテル	IBOXDX4ODPR100	*	*	27,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
2		IBOXDX4ODPR75	*	*	21,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
3		IBOXDX4ODP100	*	*	27,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
4		IBOXDX4ODP75	*	*	21,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
5		IBOXPODP3V125	*	*	39,800円	50MHz	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	
6		IBOXPODP3V125 Nタイプ	*	*	39,800円	50MHz	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	NEC PC-9821Xa7専用タイプ
7		IBOXPODP3V150	*	*	49,800円	60MHz	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	
8		IBOXPODP3V150 Nタイプ	*	*	49,800円	60MHz	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	NEC PC-9821Xa9専用タイプ
9		IBOXPODP3V166	*	*	69,800円	66MHz	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	
10		IBOXPODP3V166 Nタイプ	*	*	69,800円	66MHz	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	NEC PC-9821Xa10専用タイプ
11		IBOXPODP5V133	*	*	39,800円	60/66MHz	2	16	Intel	PentiumODP 120/133MHz	
12		IBOXPODP5V63	*	*	22,000円	25MHz	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
13		IBOXPODP5V83 Kタイプ	*	*	29,800円	33MHz	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	NEC PC-9821Xe.Xs専用タイプ
14		IBOXPODP5V83 Sタイプ	*	*	29,800円	33MHz	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
15	メルコ	EUA-TPOM	*	*	29,800円	25/33MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	ENL 8.16.32 を2枚実装可能
16		EUB-HOM	*	*	39,800円	20MHz	6	16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	ENL 8.16.32 を2枚実装可能
17		EUB-QOM	*	*	19,800円	20MHz	4	8		486CPU 80MHz	ENL 8.16.32 を2枚実装可能
18		EUD-HOM	*	*	39,800円	20MHz	6	16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	ENL 8.16.32 を2枚実装可能
19		EUD-QOM	*	*	19,800円	20MHz	4	8		486CPU 80MHz	ENL 8.16.32 を2枚実装可能
20		EUF-HOM	*	*	29,800円	16MHz	6	16	Intel	IntelDX4 100MHz	ENL 8.16.32 を2枚実装可能
21		EUZ-QOM	*	*	29,800円	25/33MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	EMF/EMF-P4.8.16.32を2枚実装可（うち1枚はEXB8.16も使用可）
22		HAS-33TP	*	*	27,000円	33MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
23		HAV-33TI	*	*	19,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
24		HBX-25TS	*	*	19,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
25		HCX-33TP	*	*	29,800円	33MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
26		HDA-C20TI	*	*	18,000円	20/16MHz	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
27		HFA-16HS	*	*	44,800円	16MHz	6	16		486CPU 96MHz	
28		HFA-16QS	*	*	29,800円	16MHz	4	8		486CPU 64MHz	
29		HND-33QP	*	*	18,000円	33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
30		HNE-33QP	*	*	18,000円	33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
31		HNR-16TS	*	*	14,800円	20MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
32		HNS-25TS	*	*	14,800円	25MHz	3	16		486CPU 75MHz	基本クロックが33から25MHzになる
33		HNS-33TI	*	*	19,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
34		HRL-20TS	*	*	39,800円	20MHz	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
35	アセットコア	Max Drive 586G	*	*	49,800円	25MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
36		Max Drive 586S	*	*	49,800円	25MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
37		Max Drive 586X	*	*	39,800円	25/33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
38		Max Drive SUV100	*	*	69,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
39		Max Drive SUV75	*	*	64,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
40		Power MULTI 586Ce2	*	*	45,800円	25MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
41		Power MULTI 586Cs2	*	*	45,800円	33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
42		Power MULTI 586CX	*	*	49,800円	33MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
43		Power MULTI Ce4	*	*	69,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
44		Power MULTI VM4	*	*	69,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
45		Power MULTI PNT-25	*	*	53,000円	20/25MHz	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
46		Power MULTI PNT-33	*	*	55,800円	33MHz	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
47		X Type P			14,800円	20MHz	2	8	TI	TI486SXL2 40MHz	
48		X Type S			19,800円	16/12MHz	2	8	TI	TI486SXLC2 40MHz	
49		Cb-UP	*	*	59,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
50		Ld-UP	*	*	62,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
51		Lt-UP	*	*	55,000円	25MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
52		Lt2-UP	*	*	55,000円	25MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
53		Ne3-UP	*	*	55,000円	25MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
54		FR-UP	*	*	49,800円	33MHz	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
55		SR-UP	*	*	49,800円	33MHz	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
56		FS-UP	*	*	49,800円	33MHz	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
57		VIV-UP	*	*	49,800円	33MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
58		586NAS	*	*		33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
59		586NUV	*	*		33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
60	アイ・オー・データ機器	PK-586x3	*	*	26,800円	33MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
61		PK-586x4	*	*	26,800円	25/20MHz	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
62		PK-686P125	*	*	29,800円	50MHz	2	16	Cyrix	Cyrix 6x86 P120+GP 100MHz	
63		PK-A486Cx80-A		*	19,800円	20/16MHz	4	8	Cyrix	Cx486DX4-V80 80MHz	
64		PK-Cx100-L	*	*	34,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
65		PK-Cx486DRX2			19,800円	20/16MHz	2	1	Cyrix	Cx486DRX2 50MHz	
66		PK-Cx486SRX2			29,800円	20/16/12MHz	2	1	Cyrix	Cx486SRX2 50MHz	
67		PK-Cx66-L	*	*	24,800円	33MHz	2	8		486CPU 66MHz	
68		PK-EP486D-L		*	17,000円	20/25/33MHz	1	1	Cyrix	Cx486DRX 33MHz	
69		PK-EP586x3	*	*	22,000円	33MHz	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
70		PK-EP586x4	*	*	22,000円	25MHz	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
71		PK-FM486		*	60,000円	20MHz	2	8		486CPU 40MHz	
72		PK-Nd133A	*	*	17,000円	33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
73		PK-Nd50-L	*	*	19,800円	25MHz	2	8	Intel	i486DX2 50MHz	
74		PK-Nd75-L	*	*	19,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
75		PK-Ne100-L	*	*	24,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
76		PK-Ne133A	*	*	17,000円	33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
77		PK-Ne75-L	*	*	29,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになる
78		PK-NSA100-L		*	24,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
79		PK-NSA66/C-S		*	19,800円	33MHz	2	8	Cyrix	Cx486DX2-V66 66MHz	
80		PK-NSR75		*	19,800円	16MHz	4	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
81		PK-NXC40-S		*	19,800円	20MHz	2	8	Intel	i486DX2 40MHz	
82		PK-NXC75-L		*	19,800円	20MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
83		PK-V486/87SW2-L		*	37,000円	10MHz	2	1	TI	TI486SLC 25Mhz	数値演算プロセッサCx87SLC-25QP
84		PK-VF486/87SW2-L		*	37,000円	12MHz	2	1	Cyrix	Cx486SLC/e 25MHz	数値演算プロセッサCx487S-40QP
85		PK-VG486/87SW3-L		*	42,000円	16MHz	2	1	Cyrix	Cx486SLC 33MHz	数値演算プロセッサCx87SLC-33QP
86		PK-X486S50-L		*	24,800円	8/10/12MHz	4	16	IBM	486SLC2 50MHz	
87	コンピュータテクニカ	ODP-DX4-NA-S		*	69,800円	20MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
88		ODP-DX4(100)-Nd		*	69,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
89		ODP-DX4-Nd-C		*	27,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになる
90		ODP-DX4(100)-Ne-C		*	37,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
91		ODP-DX4-Ne-C		*	27,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになる
92		ODP-DX4(100)-NS/A-C		*	37,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
93		ODP-DX4-NS/A-C		*	27,800円	25MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになる
94		ODP-DX4-NX/C-C		*	27,800円	20MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
95		ODP-DX4-NS/R-C		*	27,800円	16MHz	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
96		ODP-DX4(100)-AV-C		*	37,800円	33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
97	若松通商	AMUP	*	*	19,800円	33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なる
98		Am5x86-P75取付キット	*	*		33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なる
99		DX4/100取付キット	*	*		33MHz	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	パソコン本体により商品が異なる
100		Am5x86-P75換装サービス	*	*		33MHz	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい

パソコンリサイクルのベストショップ 日本マイコン流通センター

CPUアクセラレータ、メモリーなどなど超特価にて販売中!!

CPU交換、RAM取り付け、設定、その他何でもご相談下さい。

以下の機種をお持ちの方はすぐにTEL

PC-9801 ES/DS/CS/FS/FX/RS/DA/RA/BA2/BS2/BA3/BX3/BX4

PC-9821 初/AS/AP/Cs2/Ce2/CX/Ae/Be/Bs/Xe/Cb2/Ce

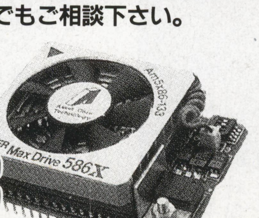
PC-386 M/VR/P/GE/S/V

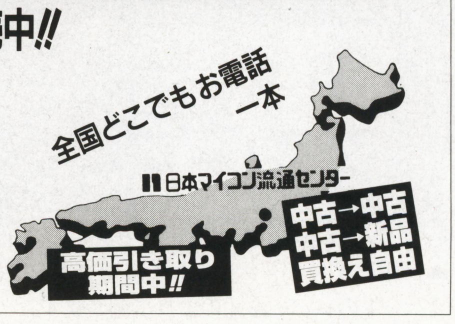
PC-486 P/GR/SE/F/NAS/NAV/NAU

例えば…………………PC-9821Cb2用 ¥29,800

PC-9821Ce2/Cs2用 ¥33,800

PC-9801BX/BX2用 ¥39,800





《第2表》増設RAMとセカンド・キャッシュ・メモリ製品と価格リスト

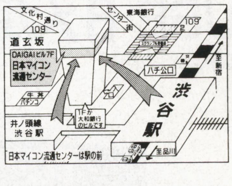
製品番号	メーカー名	型番	価格	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
101	アイ・オー・データ機器	NE-SIMXB-4Mx2	11,000円							72ピン4MBパリティ無しメモリ2枚組
102		NE-SIMXB-8Mx2	20,000円							72ピン8MBパリティ無しメモリ2枚組
103		NE-SIMXB-16Mx2	38,000円							72ピン16MBパリティ無しメモリ2枚組
104		NE-SIMXB-32Mx2	74,000円							72ピン32MBパリティ無しメモリ2枚組
105		NE-SIMXA-4Mx2	13,000円							72ピン4MBパリティ有りメモリ2枚組
106		NE-SIMXA-8Mx2	23,000円							72ピン8MBパリティ有りメモリ2枚組
107		NE-SIMXA-16Mx2	43,000円							72ピン16MBパリティ有りメモリ2枚組
108		NE-SIMXA-32Mx2	83,000円							72ピン32MBパリティ有りメモリ2枚組
109		NE-EDO-8Mx2	20,000円							72ピン8MB EDOメモリ2枚組
110		NE-EDO-16Mx2	38,000円							72ピン16MB EDOメモリ2枚組
111		NE-EDO-32Mx2	74,000円							72ピン32MB EDOメモリ2枚組
112		NE-ECC-8Mx2	23,000円							72ピン8MB ECC有りEDOメモリ2枚組
113		NE-ECC-16Mx2	43,000円							72ピン16MB ECC有りEDOメモリ2枚組
114		NE-ECC-32Mx2	83,000円							72ピン32MB ECC有りEDOメモリ2枚組
115		NE-SIM32-H4M	6,500円							72ピン4MB パリティ無しメモリ
116		NE-SIM32-H8M	11,000円							72ピン8MB パリティ無しメモリ
117		NE-SIM32-H16M	20,000円							72ピン16MB パリティ無しメモリ
118		NE-SIM32-H32M	38,000円							72ピン32MB パリティ無しメモリ
119		NE-SIM36-H4M	8,000円							72ピン4MB パリティ有りメモリ
120		NE-SIM36-H8M	13,000円							72ピン8MB パリティ有りメモリ
121		NE-SIM36-H16M	23,000円							72ピン16MB パリティ有りメモリ
122		NE-SIM36-H32M	43,000円							72ピン32MB パリティ有りメモリ
123		PIO-SIM61-2MS	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
124		SIM14-4M	24,000円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
125		Cb234-4M	9,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb2専用 4MB NE-SIM36/NESIM32で増設可
126		Cb234-8M	14,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb2専用 8MB NE-SIM36/NESIM32で増設可
127		Cb234-16M	23,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb2専用 16MB NE-SIM36/NESIM32で増設可
128		Cb34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb専用 4MB NE-SIM36で増設可
129		Cb34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb専用 8MB NE-SIM36で増設可
130		Cb34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb専用 16MB NE-SIM36で増設可
131		Cx34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 4MB NE-SIM36で増設可
132		Cx34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 8MB NE-SIM36で増設可
133		Cx34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 16MB NE-SIM36で増設可
134		Cf34-8M	49,000円	0	2	0	4	32	64	PC-9821Cf専用 8MB NE-SIMXAで差換増設可
135		Cf34-16M	96,000円	0	2	0	8	32	64	PC-9821Cf専用 16MB NE-SIMXAで差換増設可
136		Cf34-32M	190,000円	0	2	0	16	32	64	PC-9821Cf専用 32MB NE-SIMXAで差換増設可
137		AP34-4M	19,800円	0	5	4	4	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 4MB NE-SIM36 4,8,16で増設可
138		AP34-8M	25,000円	0	5	4	8	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 8MB NE-SIM36 4,8,16で増設可
139		AP34-16M	35,000円	0	5	4	16	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 16MB NE-SIM36 4,8,16で増設可
140		AF34-8M	55,000円	8	4	4	0	16	72	PC-9821Af専用 8MB NE-SIM36 4,8,16を2枚組で増設可
141		TS34-4M	30,000円	4	3	3	0	16	48	PC-9821Ts専用 4MB NE-SIM36 4,8,16で増設可
142		TS34-8M	52,000円	8	3	3	0	16	48	PC-9821Ts専用 8MB NE-SIM36 4,8,16で増設可
143		MC34-4M	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821Ce専用 4MB PIO-SIM61で増設可
144		BA34-4M	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB PIO-SIM61で増設可
145		BA34-6M	25,000円	4	5	4	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 6MB PIO-SIM61で増設可
146		BA34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 8MB PIO-SIM61で増設可
147		BA34-10M	35,000円	4	5	2	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 10MB PIO-SIM61で増設可
148		BA34-12M	40,000円	4	5	1	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 12MB PIO-SIM61で増設可
149		BA34-14M	45,000円	4	5	0	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 14MB
150		ML34-4M	28,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB PIO-SIM61で増設可
151		FS34-4M	19,800円	4	5	5	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 4MB PIO-SIM61で増設可
152		FS34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 8MB PIO-SIM61で増設可
153		PIO-RS134-2MS	21,000円	2	2	2	0	4	8	PC-9801RS専用 2MB PIO-EX134S-4Mで増設可
154		PIO-DA134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB PIO-EX134Sで増設可
155		PIO-DA134-6MS	25,000円	4	2	1	2	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 6MB PIO-EX134Sで増設可
156		PIO-DA134-8MS	30,000円	4	2	1	4	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 8MB PIO-EX134Sで増設可
157		PIO-DA134-10MS	35,000円	4	2	0	?	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 10MB PIO-EX134S-2Mで増設可
158		PIO-DA134-12MS	40,000円	4	2	0	4	0	12	PC-9801DA専用 12MB
159		PIO-RA34-3MS	24,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RA2,RA5専用 3MB
160		PIO-RL34-4MS	30,000円	4	0	0	0	0	4	PC-98RL専用 4MB 2枚装着可
161		PIO-CS134-4MS	29,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801CS2,CS5専用 4MB PIO-EX134Sで増設可
162		PIO-DS134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DS専用 4MB PIO-EX134Sで増設可
163		PIO-ES34-3MS	30,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801ES専用 3MB
164		PIO-98T34-4MS	35,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9801T専用 4MB PIO-SIM61で増設可
165		PIO-DX134-4MS	34,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DX専用 4MB PIO-EX134Sで増設可
166		PIO-RX34-3MS	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
167		98HSE-4MS	34,000円	?	?	?	?	2	?	PC-H98シリーズ専用 4MB PIO-SIM61で増設可
168		98HSE-8MS	57,000円	?	?	?	?	2	14	PC-H98シリーズ専用 8MB PIO-SIM61で増設可
169		PIO-EX134S-2MT	8,000円							増設メモリ 2MB
170		PIO-EX134S-4MT	12,000円							増設メモリ 4MB
171		NE-XAV512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
172		NE-XA256K	11,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
173		NE-XA512K	35,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
174		NE-AP3-128K	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
175		NE-AP128K	24,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
176		NE-BP128K	22,000円							セカンドキャッシュメモリ 128KB

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売 申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他 お問合せ ご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

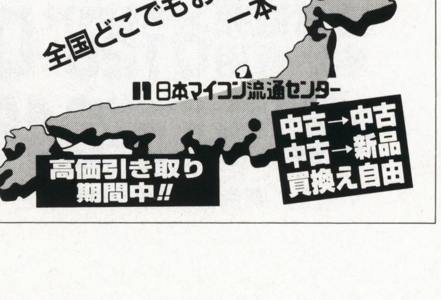
日本マイコン流通センター

渋屋駅前パソコンSHOP

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

製品番号	メーカー名	型番	価格	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
177		Nb64-8M	12,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
178		Nb64-16M	21,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
179		Nb64-32M	39,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
999	新	Nb64-64M	98,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
180		Ld34-4M	7,500円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 4MB
181		Ld34-8M	12,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
182		Ld34-16M	21,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
183		Ld34-32M	39,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
184		NP34-4M	7,500円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 4MB
185		NP34-8M	12,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
186		NP34-16M	21,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
187		NP34-32M	39,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
188		NE34A-4M	14,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 4MB
189		NE34A-8M	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
190		NE34A-12M	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
191		NE34A-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
192		NE34A-32M	56,000円							PC-9801NS/A専用 32MB
193		NL34-4M	14,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 4MB
194		NL34-8M	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
195		NX34-4M	14,800円							PC-9801NX/C専用 4MB
196		NX34-8M	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
197		NX34-12M	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
198		NA34-4M	14,800円							PC-9801NA,NA/C専用 4MB
199		NA34-8M	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
200		NT34-6M	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
201		EP-SIM-2MY	7,000円							PCZRM4互換メモリ 2MB
202		EP-SIM-4MY	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
203		EP-SIM32-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
204		EP-SIM327-4M	10,000円							増設メモリ 4MB
205		EP-SIM327-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
206		EP-SIM327-16M	27,000円							増設メモリ 16MB
207		EP-SIM327-32M	47,000円							増設メモリ 32MB
208		EP-RB02-4M	19,000円	0	4	3	4	32	128	増設メモリ 4MB EP-SIM2,4/EP-SIM320-8/EP-SIM327-4,8,16,32 で増設可
209		EP-RB02-8M	24,000円	0	4	3	8	32	128	増設メモリ 8MB EP-SIM2,4/EP-SIM320-8/EP-SIM327-4,8,16,32で増設可
210		EP-RB02-16M	34,000円	0	4	3	16	32	128	増設メモリ 16MB EP-SIM2,4/EP-SIM320-8/EP-SIM327-4,8,16,32で増設可
211		EP-RB01-4ML	19,000円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 で増設可
212		EP-RB01-8ML	24,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 で増設可
213		EP-RB7D-4MY	24,800円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 で増設可
214		EP-RB7D-8MY	34,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 で増設可
215		EP-386-2M	45,000円	2	1	1	0	2	4	PC-386M専用 2MB PIO-SIM61 で増設可
216		EP-SIMAU-4M	10,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
217		EP-SIMAU-8M	17,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
218		EP-SIMAU-16M	27,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
219		EP-SIMn-2ME	16,000円							PCNTZRM21A互換メモリ 4MB
220		EP-SIMn-4ME	20,000円							PCNTZRM41A互換メモリ 8MB
221	新	ECC366-8Mx2	23,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
222	新	ECC366-16Mx2	43,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
223	新	ECC366-32Mx2	83,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
224		ED0326-4Mx2	11,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
225		ED0326-8Mx2	20,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
226		ED0326-16Mx2	38,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
227		ED0326-32Mx2	74,000円							72ピン 64MB EDOメモリ 2枚組
228		DV-SIM326-4Mx2	11,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
229		DV-SIM326-8Mx2	20,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
230		DV-SIM326-16Mx2	38,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
231	新	DV-SIM326-32Mx2	74,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
232		SIM326-4M	6,500円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
233		SIM326-8M	11,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
234		SIM326-16M	20,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
235		SIM326-32M	38,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
236		SIM327-4M	6,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
237		SIM327-8M	10,500円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
238		SIM327-16M	19,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
239		SIM327-32M	37,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
240		SIM366-4M	8,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
241		SIM366-8M	13,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
242		SIM366-16M	23,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
243		SIM366-32M	43,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
244	新	SIM366-8Mx2	23,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
245	新	SIM366-16Mx2	43,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
246	新	SIM366-32Mx2	83,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
247		SIM367-4M	7,500円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
248		SIM367-8M	12,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
249		SIM367-16M	22,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
250		SIM367-32M	42,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
251		DV-SC256K	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
252	新	DV-SCA512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
253		DV-SIM9-1Mx2	12,500円							30ピン 1MB パリティ有りメモリ 2枚組

パソコンリサイクルのベストショップ
日本マイコン流通センター
GREEN HOUSE 8メガ増設メモリー
★各種メモリ、ODP、WINDOWSアクセラレータ、
大好評お取扱い中！
★お使いの機種さえわかれば即、対応。
ご予算に応じて最高のスペックに!!
※CPU交換も渋谷店にて行います。お問い合わせ下さい。
※その他の機種のCPUアクセラレータ、メモリーなども
各種お取り扱い交換作業いたします。お電話下さい。

PC-98・DOS/V対応 72pin SIMM
特価¥7,800より
全国どこでもお電話一本


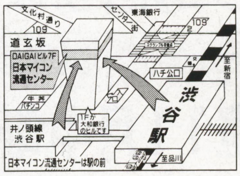
製品番号	メーカー名	型番	価格	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
254		DV-SIM9-4Mx2	44,500円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
255		DV-SIM36-4M	13,800円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
256		DV-SIM36-8M	24,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
257		DV-SIM36-H16M	46,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
258		DV-SIM36-H32M	90,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
259		PS-SIM-4M	40,000円							79F2536,79F5396互換 4MB
260		PS-SIM-8M	70,000円							79F2500,79F5397互換 8MB
261		FJ-SIM32-2MY	11,000円							FMT-EM2M互換 2MB
262		FJ-SIM32-4MY	19,000円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
263		FJ-SIM32-8MY	38,000円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
264	メルコ	EMH-8MG	12,000円							72ピン4MB EDOメモリ 2枚組
265		EMH-16MG	21,000円							72ピン8MB EDOメモリ 2枚組
266		EMH-32MG	39,000円							72ピン16MB EDOメモリ 2枚組
267		EMH-64MG	74,800円							72ピン32MB EDOメモリ 2枚組
268		EMH-E8MG	14,000円							72ピン4MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
269		EMH-E16MG	24,000円							72ピン8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
270		EMH-E32MG	44,000円							72ピン16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
271		EMH-E64MG	84,000円							72ピン32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
272		EMW-P8MG	12,000円							72ピン4MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
273		EMW-P16MG	21,000円							72ピン8MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
274		EMW-P32MG	39,000円							72ピン16MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
275		EMW-P64MG	74,800円							72ピン32MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
276		EMW-8MG	14,000円							72ピン4MB パリティ有りメモリ 2枚組
277		EMW-16MG	24,000円							72ピン8MB パリティ有りメモリ 2枚組
278		EMW-32MG	44,000円							72ピン16MB パリティ有りメモリ 2枚組
279		EMW-64MG	84,000円							72ピン32MB パリティ有りメモリ 2枚組
280		EMF-P4MG	7,500円							72ピン4MB パリティジェネレーター搭載メモリ
281		EMF-P8MG	12,000円							72ピン8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
282		EMF-P16MG	21,000円							72ピン16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
283		EMF-P32MG	39,000円							72ピン32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
284		EMF-4MG	9,000円							72ピン4MB パリティ有りメモリ
285		EMF-8MG	14,000円							72ピン8MB パリティ有りメモリ
286		EMF-16MG	24,000円							72ピン16MB パリティ有りメモリ
287		EMF-32MG	44,000円							72ピン32MB パリティ有りメモリ
288		EXB-8MG	14,800円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 で増設可
289		EXB-16MG	24,000円	16	1	1	0	0	16	72ピン16MB 追加増設対応メモリ EMF-4,16/EMF-P4,16 で増設可
290		EXB-R8MG	14,800円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 で増設可
291		EXB-R16MG	24,000円	16	1	1	0	0	16	72ピン16MB 追加増設対応メモリ EMF-4,16/EMF-P4,16 で増設可
292		EAC-4M	19,800円	4	4	4	0	32	132	PC-9821As2,Ap2専用 4MB EMF 4,8,16,32で増設可
293		EC2-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb2専用 0MB EMF-P 4,8,16,32どれか必須
294		ESE-0MY	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 0MB EMF4,8,16,32どれか必須
295		ECB-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb専用 0MB EMF 4,8,16,32どれか必須
296		ECF-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cf専用 0MB EMF/EMF-P4,8,16,32を2枚組又はEMW/EMW-P 8,16,32,64どれか必須
297		ENB-8MG	13,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
298		ENB-16MG	22,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
299		ENB-32MG	39,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
300	新	ENB-64MG	120,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 32MB
301		ENL-8MG	13,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
302		ENL-16MG	22,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
303		ENL-32MG	39,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
304		ENP-8MG	13,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
305		ENP-16MG	22,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
306		ENP-32MG	39,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
307		ENE-8000T	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
308		ENE-12MT	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
309		ESA-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
310		ENX-8000T	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
311		ENX-12MT	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
312		ENA-8000Y	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
313		ENR-8000T	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
314		ENT-6000Y	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
315		SX7-A256	9,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
316		SX7-512	34,800円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
317		SA3-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
318		SCA-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
319		SCB-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
320		EAB-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB XMC-2000で増設可
321		EFA-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA専用 4MB XMC-2000で増設可
322		ECE-4000Y	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB XMC-2000で増設可
323		EDA-4000Y	19,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB XMC-2000で増設可
324		EFS-4000Y	24,800円	4	5	5	0	2	13	PC-9801FX,FS専用 4MB XMC-2000で増設可、最大増設時にはXMB-1000Tを増設
325		EDS-4000S	24,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801DS専用 4MB XMC-2000で増設可、8MB以上の増設時にはXPM-8Sが必要
326		ERX-3000	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
327		XMC-1000T								増設メモリ 1MB
328		XMC-2000T	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
329		XMD-4000T	24,800円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
330		XPM-8S	8,800円							パリティメモリ
331		ERF-4M	19,800円	4	2	?	?	32	64	PC-486RS,MV,FE,FR,FS,MR,MS,MU,SE,SR専用 4MB EMF-P 4,8,16,32で増設可

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売 申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他 お問合せ ご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

日本マイコン流通センター

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

渋屋駅前パソコンSHOP

製品番号	メーカー名	型番	価格	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
332		ERE-4M	24,800円	4	2	2	0	4	12	PC-486GR, GRSuper, GR+, GF, P/PC-386, S, G, V, GS, GE, P専用 4MB XRD-4Mで増設可
333		XRD-4M	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
334		XRH-8000	18,000円							PCZRM81互換メモリ 8MB
335		XRF-4M	9,800円							PC-486NOTEAU, AV, AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
336		XRF-8M	18,000円							PC-486NOTEAU, AV, AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
337		XRF-16M	34,000円							PC-486NOTEAU, AV, AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
338		VMH-8MG	12,000円							72ピン 4MB EDOメモリ 2枚組
339		VMH-16MG	21,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
340		VMH-32MG	39,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
341		VMH-64MG	74,800円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
342		VMH-E8MG	14,000円							72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
343		VMH-E16MG	24,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
344		VMH-E32MG	44,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
345		VMH-E64MG	84,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
346		VMC-W8MG	12,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
347		VMC-W16MG	21,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
348		VMC-W32MG	39,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
349		VMC-W64MG	74,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
350		VMG-8MG	12,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
351		VMG-16MG	21,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
352		VMG-32MG	39,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
353		VMB-W8MG	14,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
354		VMB-W16MG	24,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
355		VMB-W32MG	44,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
356		VMB-W64MG	84,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
357		VMB-4MG	9,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
358		VMB-8MG	14,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
359		VMB-16MG	24,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
360		VMB-32MG	44,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
361		VMB-P4MG	7,500円							72ピン 4MB パリティジェネレーター搭載メモリ
362		VMB-P8MG	12,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
363		VMB-P16MG	21,000円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
364		VMB-P32MG	39,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
365		VMA-4MGx2	14,000円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
366		SBV-A256	6,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
367		SIA-256	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
368		XMT-2000S	9,800円							FM-TOWNS用 2MBメモリ
369		XMT-4000S	19,800円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
370		XMT-8000S	39,800円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
371	グリーンハウス	GH-361020	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
372		GH-362040	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
373		GH-364MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
374		GH-368MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
375		GH-361020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
376		GH-362040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
377		GH-364MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
378		GH-368MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
379		GH-321020	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
380		GH-322040	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
381		GH-324MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
382		GH-328MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
383		GH-321020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
384		GH-322040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
385		GH-324MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
386		GH-328MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
387		GH-32E1020	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
388		GH-32E2040	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
389		GH-32E4MA	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
390		GH-32E8MA	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
391		GH-32E1020/60	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
392		GH-32E2040/60	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
393		GH-32E4MA/60	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
394		GH-32E8MA/60	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
395		GH-EC04M	Openprice							72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ
396		GH-EC08M	Openprice							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ
397		GH-EC16M	Openprice							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ
398		GH-EC32M	Openprice							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ
399		GH-72016M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150, 6200専用 2枚組
400		GH-72032M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150, 6200専用 2枚組
401		GH-72064M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150, 6200専用 2枚組
402		GH-72128M	Openprice							168ピン64MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150, 6200専用 2枚組
403		GH-72256M	Openprice							168ピン128MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150, 6200専用 2枚組
404		GH-HPV/16M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150, XU6/150専用 2枚組
405		GH-HPV/32M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150, XU6/150専用 2枚組
406		GH-HPV/64M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150, XU6/150専用 2枚組
407	若松	セカンドキャッシュ取付けキット128K								パソコン本体により商品が異なります
408		セカンドキャッシュ取付けキット256K								パソコン本体により商品が異なります
409		セカンドキャッシュ取付けキット512K								パソコン本体により商品が異なります

アップグレード、インストールサービス承ります。

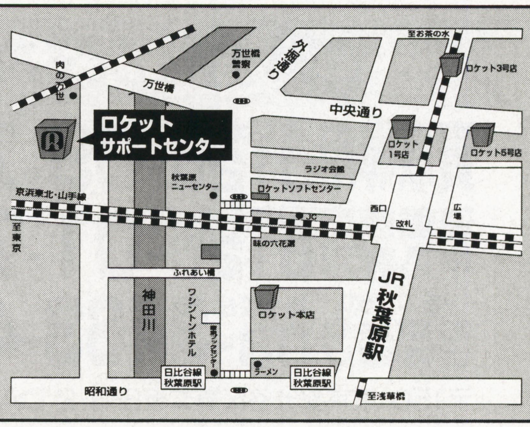
インターネット接続、セットアップ、増設拡張、修理受付

パソコン教室11月中旬開催！

ロケットサポートセンター

東京都 千代田区 神田須田町 2-19-6 TEL.03-3257-0007 FAX.03-3257-1007

営業時間AM10:30～PM8:00 水曜日定休



《第3表》パソコン機種別パワーアップ製品一覧　製品番号をもとに第1，第2表を参照してください

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊枚)とあるのは同型番を＊枚使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します)
		搭載CPU（単位は/**MHz）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ		
NEC	PC-9801BA U2,M2	i486DX2/40	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			2,61,16,17,	144～149(追123),320(追328),
	PC-9801BA U6	i486DX2/40	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			2,61,16,17,	144～148(追123),320(追328)
	PC-9801BA2 U2,M2,U7	i486DX2/66	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8	0	128	60,21,22,46,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,176,319,
	PC-9801BA3 U2	i486DX2/66	3.6	63.6	0	2	1	4	32	8			14,3,60,22,37,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9801BA3 U2W	i486DX2/66	7.6	63.6	0	2	0	4	32	8			14,3,60,22,37,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9801BS2 U2,M2,U7	i486SX/33	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			60,21,22,46,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9801BX U2,M2	i486SX/20	1.6	14.6	1	1	1	0	14	8			4,61,16,17,24,45,	144～149(追123),320(追328),
	PC-9801BX U6	i486SX/20	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			4,61,16,17,24,45,	144～148(追123),320(追328)
	PC-9801BX2 U2,M2 *4	i486SX/25	1.6	35.6	0	2	1	2	32	8			61,21,24,45,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9801BX2 U7	i486SX/25	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			61,21,24,45,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9801BX3 U2 *5	i486SX/33	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8			14,3,60,22,37,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9801BX3 U2W *5	i486SX/33	5.6	63.6	0	2	0	2,4	32	8			14,3,60,22,37,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9801BX4 U2,U2/C	i486DX2/66	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8			60,22,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9801BX4 U2-P,U2/C-P	PentiumODP/63	1.6	63.6	0	2	1	2	32	32				115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9801CS 2,5	i386SX/16	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	48,	161(追169,170),
	PC-9801CS 5/W	i386SX/16	3.6	13.6	4	5	5	0	2	0	0	0	48,	123,328,
	PC-9801DA 2,5,7,U2,U5,U7	i386DX/20	1.6	13.6	2	1	1	0	12	0	0	0	63,18,19,47,	154～158 (追169,170),323(追328),
	PC-9801DS 2,5,U2,U5	i386SX/16	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	66,48,	162(追169,170),325(追328),
	PC-9801DX 2,5,U2,U5	i80286/12	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	86,48,	165(追169,170),
	PC-9801ES 2,5	i386SX/16	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	66,	163,
	PC-9801EX 2,4	i80286/12	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	86,	166,326,
	PC-9801FA 2,5,7,U2,U5,U7	i486SX/16	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			20,27,28,	144,145,146,147,148,149(追123),321(追328),
	PC-9801FS 2,5,7,U2,U5,U7	i386SX/20	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	66,48,	151～152 (追123),325(追328),
	PC-9801FX 2,5,U2,U5	i386SX/12	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	66,48,	151～152 (追123),325(追328),
	PC-9801NA ,40,120	i486SX/20	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8			87,	198～199,312,
	PC-9801NA/C ,40,120	i486SX/20	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8			87,	198～199,312,
	PC-9801NL/A 120	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				180～183,301～303,
	PC-9801NL/A 260A	i486SX/33	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8				180～183,301～303(内蔵4MBと差換),
	PC-9801NL/R	i486SX/16	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				193～194,313,
	PC-9801NS/A	i486SX/33	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			78,79,33,32,92,93	188～192,307～309,
	PC-9801NS/A 120,340	i486SX/33	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			78,79,33,32,92,93	188～192,307～309,
	PC-9801NS/R ,40,120	i486SX/16	1.6	9.6	2	1	1	0	8	8			80,31,95,	193～194,313,
	PC-9801NS/T ,40,80	i386SL(98)/20	1.6	7.6	2	1	1	0	6					200,314,
	PC-9801NX/C	i486SX/20	1.6	13.6	2	1	1	0	12	8			82,31,94,	195～197,310,311,
	PC-9801NX/C 120	i486SX/20	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			82,31,	195～197,310,311,
	PC-9801RA 2,5	i386DX/16	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	63,26,	159,
	PC-9801RA 21,51	i386DX/20	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	63,18,19,26,47,	154～157 (追169,170),323(追328),
	PC-9801RS 21,51	i386SX/16	0.6	8.6	1	1	1	0	8	0	0	0	66,48,	153(追170),
	PC-9801RX 2,4,21,51	i80286/12	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	86,	166,326,
	PC-9801US ,40,80	i386SX/16	1.6	3.6	2	1	1	0	2	0	0	0		123,
	PC-9801UX 21,41	i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	86,	
	PC-9801VX 0,2,4,4WN	i80286/8	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	86,	
	PC-9801VX 01,21,41,41WN	i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	86,	
	PC-9821 model S1	i386SX/20	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	66,48,	150(追123),
	PC-9821 model S2	i386SX/20	3.6	13.6	4	1	1	0	10	0	0	0	66,48,	150(追123),
	PC-9821Ae U2,M2	i486SX/25	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			4,61,15,37,	144～149(追123),320(追328),
	PC-9821Ae U7,M7	i486SX/25	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			4,61,15,37,	144～148(追123),320(追328)
	PC-9821Ae U7W,M7W	i486SX/25	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			4,61,15,37,	123,328,
	PC-9821Af U9W,M9W	Pentium/60	7.6	79.6	8	1	1	0	72	16				140(追119～121(2枚)), 要PC-9821AF-B01,272～274,276～278,280～282,284～286(2枚)
	PC-9821An U2,M2	Pentium/90	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16				105～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821An U8W,C9T	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16				105～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821Ap U2,M2,U7,M7,U9	i486DX2/66	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			160,15,22,46,	144～148(追123),320(追328)
	PC-9821Ap U7W,M7W,U9W	i486DX2/66	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			1,60,15,22,46,	123,328,
	PC-9821Ap2 U2,M2 *8	i486DX2/66	3.6	123.6	4	1	1	0		8	128	256	14,1,37,	137,138,139(追119,120,121),292(追284～287),175,318,
	PC-9821Ap2 U8W,C8P,C9W *8	i486DX2/66	5.6	123.6	6	1	1	0		8	128	256	14,1,37,	137,138,139(追119,120,121),292(追284～287),175,318,
	PC-9821Ap2 C9T *8	i486DX2/66	7.6	123.6	8	4	4	0		8	128	256	14,1,37,	119,120,121,284～287,175,318,
	PC-9821Ap3 U2,M2	IntelDX4/100	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	128	256		119～122,284～287,174,317,
	PC-9821Ap3 C8W,C9W	IntelDX4/100	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	128	256		119～122,284～287,174,317,
	PC-9821As U2,M2,U7,M7,U8	i486DX/33	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			3,60,15,22,46,	144～148(追123),320(追328)
	PC-9821As U7W,M7W,U8W	i486DX/33	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			3,60,15,22,46,	123,328,
	PC-9821As2 U2,M2 *9	i486SX/33	3.6	118.6	4	1	1	0		8	0	256	14,3,22,37,	137,138,139(追119,120,121),292(追284～287),175,318,
	PC-9821As2 U7W,U7P,U8W,U8P *9	i486SX/33	5.6	118.6	6	1	1	0		8	0	256	14,3,22,37,	137,138,139(追119,120,121),292(追284～287),175,318,
	PC-9821As3 U2,M2	i486DX2/66	3.6	127.6	0	4	3	4	32	8	0	256	14,60,37,	119～122,284～287,174,317,
	PC-9821As3 C8W	i486DX2/66	7.6	127.6	0	4	3	8	32	8	0	256	14,60,37,	119～122,284～287,174,317,
	PC-9821Be U7W	i486SX/25	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			12,4,61,37,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9821Bf U8W	Pentium/60	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16				115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9821Bp U7W,U8W	i486DX2/66	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8	0	128	14,60,22,37,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,176,319,
	PC-9821Bs U7W	i486SX/33	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8			14,60,22,37,	115～122,280～289,371～373,375,379～382,
	PC-9821Cb model 2,2D,2F	i486SX/33	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			49,	128,129,130(追119～122),295(284～287いずれかが必須),
	PC-9821Cb10 T model A/B	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16				101～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821Cb2 B,T,M,A	i486DX2/66	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			37,	125,126,127(追115～122),293(280～283いずれかが必須),
	PC-9821Cb3 T model A/B	Pentium/75	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16			5,	101～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821Ce modelS1	i486SX/25	1.6	11.6	2	1	1	0	10	8			4,37,	143(追123),322(追328),
	PC-9821Ce modelS2	i486SX/25	5.6	14.6	6	1	1	0	10	8			4,37,	143(追123),322(追328),
	PC-9821Ce2 model S1	i486SX/25	1.6	33.6	2	1	1	0	?32	8			43,40,	131,132,133(追119～122),294(284～287),
	PC-9821Ce2 model S2,S2D,T2,T2D	i486SX/25	5.6	37.6	6	1	1	0	?32	8			43,40,	131,132,133(追119～122),294(284～287),
	PC-9821Cf model S3	Pentium/60	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16				134,135,136(差換増設 105～108),296(272～279,280～289(2枚)いずれかが必須),
	PC-9821Cr13 T model A/B	Pentium/133	15.6	79.6	16	2	2	0	32	16				101～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821Cs2 modelS2,S3	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	?32	8			44,41,	131,132,133(差換増設 105～108),294(284～287),
	PC-9821Ct16/F	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		101～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821Cu10 D	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16				101～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821Cx modelS2, S3	i486SX/33	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			64,67,25,42,	131,132,133(追119～122),294(284～287いずれかが必須),
	PC-9821Cx13 S5T,S7M model A/B	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		101～108,272～279,280～289(2枚),172,173,315,
	PC-9821Cx2 S15B,S17B,S15T,S17T	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512		101～108,272～279,280～289(2枚),172,173,315,316,
	PC-9821Cx3 S5T,S7 model A/B	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		101～108,272～279,280～289(2枚),172,173,315,316,
	PC-9821Es 340U,340N,540N	i486DX2/50	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8				184～187,304～306,
	PC-9821La10 5 model A/B	Pentium/100	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		177～179, 999,297～299,
	PC-9821La10 8 model A/B	Pentium/100	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		178～179, 999(内蔵8MBと差換),298,299(内蔵8MBと差換),
	PC-9821La10 S8 model C/D	Pentium/100	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		178～179, 999(内蔵8MBと差換),298,299(内蔵8MBと差換),
	PC-9821La7 D5 model A/B	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16	0	0		177～179,297～299,
	PC-9821Ld 260	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			50,	180～183,301～303,
	PC-9821Ld 350A,350A2	i486SX/33	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8			50,	181～183(内蔵4MBと差換),301～303(内蔵4MBと差換),
	PC-9821Lt 260	i486DX/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			51,	180～183,301～303,
	PC-9821Lt 350A,540A	i486DX/50	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8			51,	181～183(内蔵4MBと差換),301～303(内蔵4MBと差換),
	PC-9821Lt2 3A,3D,7A	i486DX/50	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8			52,	181～183(内蔵4MBと差換),301～303(内蔵4MBと差換),
	PC-9821Na12 H10,H8	Pentium/120	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		177～179, 999,297～299,
	PC-9821Na13 H10,C10	Pentium/133	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		177～179, 999,297～299,
	PC-9821Na7 H3,H7,HC7	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				180～183,301～303,
	PC-9821Na9 H8	Pentium/90	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		177～179, 999,297～299,
	PC-9821Nb10 S10F,S8	Pentium/100	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	0	0		177～179, 999,297～299,
	PC-9821Nb10 5	Pentium/100	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		177～179, 999,297～299,
	PC-9821Nb7 D5,C8	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				177～179,297～299,
	PC-9821Nd	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			72,74,73,29,88,89	184～187,304～306,
	PC-9821Nd 340W,810W	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			72,74,73,29,88,89	184～187,304～306,
	PC-9821Nd2	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				180～183,301～303,
	PC-9821Nd2 3,5	i486DX2/50	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8				180～183,301～303,
	PC-9821Ne	i486SX/33	2.6	14.6	3	1	1	0	12	8			76,75,77,30,90,91	188～190,307,308,
	PC-9821Ne 120W	i486SX/33	5.6	14.6	6	1	1	0	12	8			76,75,77,30,90,91	188～190,307,308,
	PC-9821Ne2	i486SX/33	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			72,74,73,29,88,89	184～187,304～306,
	PC-9821Ne2 340W	i486SX/33	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			72,74,73,29,88,89	184～187,304～306,
	PC-9821Ne3	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			53,	180～183,301～303,

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊枚)とあるのは同型番を＊枚使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します)
		搭載CPU(単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ		
	PC-9821Ne3 3,5	i486DX2/50	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8			53,	180～183,301～303,
	PC-9821Nf 340W,810W	Pentium/75	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				184～187,304～306,
	PC-9821Nm	i486DX2/50	0.6	32.6	1	1	1	0	32	8				184～187,304～306,
	PC-9821Nm 340	i486DX2/50	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				184～187,304～306,
	PC-9821Np 340W,540W,810W	IntelDX4/75	5.6	37.6	6	1	1	0	32	16				184～187,304～306,
	PC-9821Ns 340W,540W,810W	i486DX2/50	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8				184～187,304～306,
	PC-9821Nx 3,C7	IntelDX4/100	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				180～183,301～303,
	PC-9821Ra20/N12	Pentium/200	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16				105～108,112,113,114,268～271,276～279,284～287(2枚),
	PC-9821St20/L16	PentiumPRO/200	31.6	255.6	0	8	4	8	32	16	C256	256		105～108(2セット),
	PC-9821Ts	i486SX/33	3.6	69.6	4	1	1	0	?48	8				141,142(追119,120,121), 要PC-9821TS-B01,280～287,
	PC-9821Ts 120	i486SX/33	5.6	71.6	6	1	1	0	?48	8				141,142(追119,120,121), 要PC-9821TS-B01,280～287,
	PC-9821V10 S5K,S7K model A,B	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	9,	101～108,272～279,280～289(2枚),315,
	PC-9821V10 S5K,S7K model C,D	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256	9,	101～108,272～279,280～289(2枚),315,
	PC-9821V10/C4R model A,B	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	9,	101～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821V10/C4R model E,F	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0	9,	101～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821V12/S5R,S7R model A,B	Pentium/120	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		101～108,272～279,280～289(2枚),315,
	PC-9821V13/S5R,S7R model A,B,C,D	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		101～108,272～279,280～289(2枚),315,
	PC-9821V13/S5 model C2,D2,E2,F2	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		101～111,264～279,280～289(2枚),
	PC-9821V13/M7 model C2,D2	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～111,264～279,280～289(2枚),
	PC-9821V16/M7 model C2,D2	Pentium/166	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		101～111,264～279,280～289(2枚),173(差換),
	PC-9821V16/S5 model C2,D2	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～111,264～279,280～289(2枚),
	PC-9821V20/M7 model C2,D2,E2,f2	Pentium/200	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		101～111,264～279,280～289(2枚),173(差換),
	PC-9821V7 S5K,S7K model A,B	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5,62,	101～108,272～279,280～289(2枚),315,
	PC-9821V7 C4K model A,B	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	5,62,	101～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821Xa U8W,C9W,C10W,U1	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				105～108,272～279,280～289(2枚),
	PC-9821Xa10 C4,C12	Pentium/100	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512	10	105～108,272～279,280～289(2枚),173(差換),316(差換)
	PC-9821Xa10 K8,K12	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512	10	101～108,272～279,280～289(2枚),172,173,315,316
	PC-9821Xa12 C8,C12,K8,K12	Pentium/120	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108,272～279,280～289(2枚),173(差換),316(差換)
	PC-9821Xa13 K12,K16	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108,272～279,280～289(2枚),173(差換),316(差換)
	PC-9821Xa13 W12	Pentium/133	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		112,113,114,268～271,276～279,284～287(2枚),171(差換)
	PC-9821Xa16 R12,R16	Pentium/166	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108,272～279,280～289(2枚),173(差換),316(差換)
	PC-9821Xa16 W16	Pentium/166	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		112,113,114,268～271,276～279,284～287(2枚),171(差換)
	PC-9821Xa16 W30	Pentium/166	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		112,113,114,268～271,276～279,284～287(2枚),171(差換)
	PC-9821Xa7 C4,C8	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	6,62,	105～108,272～279,280～289(2枚),173(差換),316(差換)
	PC-9821Xa7e S17,S15	Pentium/75	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5,62,	101～108,272～279,280～289(2枚),172,315
	PC-9821Xa9 C4,C8	Pentium/90	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	8	105～108,272～279,280～289(2枚),173(差換),316(差換)
	PC-9821Xb10/J8	Pentium/100	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	9,	101～108,272～279,280～289(2枚),172,315
	PC-9821Xc13 M7	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512		101～114,268～271,276～279,284～287(2枚)
	PC-9821Xc13 S5	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	256		101～114,268～271,276～279,284～287(2枚)
	PC-9821Xe U7W ＊6	i486SX/33	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			13,3,60,22,37,	115～122,280～289
	PC-9821Xe10 4	IntelDX4/100	5.6	63.6	0	2	1	?	32	16			22,	115～122,280～289,371～373,375,379～382
	PC-9821Xe10 C4,S15	IntelDX4/100	7.6	63.6	0	2	1	8	32	16			22,	115～122,280～289,371～373,375,379～382
	PC-9821Xe10 4-P	PentiumODP/83	5.6	63.6	0	2	1	?	32	32				115～122,280～289,371～373,375,379～382
	PC-9821Xe10 C4-P	PentiumODP/83	7.6	63.6	0	2	1	8	32	32				115～122,280～289,371～373,375,379～382
	PC-9821Xf U8W,C9W,U1	Pentium/60	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				105～108,272～279,280～289(2枚)
	PC-9821Xn U8W,U9W	Pentium/90	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16			7,	115～122,280～289,371～373,375,379～382
	PC-9821Xp U8W,C9W	IntelDX4/100	5.6	95.6	0	3	1	?	32	16				115～122,280～289,371～373,375,379～382
	PC-9821Xs U7W,U7WL,C8W ＊7	i486DX2/66	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			13,3,37,	115～122,280～289,371～373,375,379～382
	PC-9821Xt/C10W	Pentium/90	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16				105～108,272～279,280～289(2枚)
	PC-9821Xt13 C12,K12	Pentium/133	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16	256	512		105～108,272～279,280～289(2枚),173(差換),316(差換)
	PC-9821Xt16/R16	Pentium/166	31.6	255.6	0	8	6	16	32	16	256	512		105～108,272～279,280～289(2枚),173(差換),316(差換)
	PC-9821Xv13/R16	Pentium/133	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		101～108,272～279,280～289(2枚),173(差換),316(差換)
	PC-9821Xv13/W16	Pentium/133	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		112,113,114,268～271,276～279,284～287(2枚),171(差換)
	PC-9821Xv20/W30	Pentium/200	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		112,113,114,268～271,276～279,284～287(2枚),171(差換)
	PC-98GS model 1,2	i386SX/20	2.6	8.6	3	3	0	0	2	0	0	0	34,48,	123
	PC-98RL model 2,5,21,51	i386SX/20	1.5	9.5	2	2	2	0	4	0	0	0		160
	PC-H98model105- 100,300	i486DX2/66	7.5	?31.5	8			0	4	8			46,	124,328
	PC-H98modelU105- 100,300	i486DX2/66	7.5	?31.5	8			0	4	8			46,	124,328
	PC-H98model80- 002,040,100	i486SX/16	1.5	15.5	2			0	2	8			4,	123,
	PC-H98modelU80- 002,040,100	i486SX/16	1.5	15.5	2			0	2	8			4,	123,
	PC-H98model90- 002,040,100	i486SX/25	3.5	?15.5	4			0	2	8			4,45,	123,
	PC-H98modelU90- 002,040,100	i486SX/25	3.5	?15.5	4			0	2	8			4,45,	123,
エプソン	PC-286V STD,H20	i80286/10	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	83,	
	PC-286VE STD,H40	i80286/12	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	84,	
	PC-286VF STD,H20,H40	i80286/12	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	84,	
	PC-286VG STD,H40	i80286/16	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	85,	
	PC-386 STD,H20,H40	i386DX/20	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	65,	213～214(追201～202(2枚)),332(追333),
	PC-386G STD,H100,F1	i386DX/33	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	68,	213～214(追201～202(2枚)),332(追333),
	PC-386GE 2,3,5,2E,5E	i386SX/16	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	48,	213～214(追201～202(2枚))(×1) 201～202(×1),332(追333)(×1),333(×1),
	PC-386GS 2,3,5,2E,5E	i386DX/20	1.6	14.6	2	3	3	0	16	0	0	0	65,68,48,	213～214(追201～202(2枚))(×1) 201～202(2枚)(×2),332(追333)(×1),333(×2),
	PC-386M STD,H40	i386SX/16	0.6	4.6	1	1	1	0	4	0	0	0	48,	215(追123),
	PC-386P	i386SX/16	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	48,	201～202(×1) 211～212(×1) (追201～202(2枚)),332(追333)(×1),333(×1),
	PC-386S STD,H40,F1,UST	i386DX/25	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	68,47,	213～214(追201～202(2枚)),332(追333),
	PC-386V STD,H20,H40	i386DX/20	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	65,68,47,	213～214(追201～202(2枚)),332(追333),
	PC-386VR STD,H40	i386SX/16	1.6	1.6	2	0	0	0	0	0	0	0	48,	
	PC-486FE 2	i486SX/25	1.6	21.6	?	2	2	0	16	8			4,36,	208～210(追203,204～206),211～212(追201～202(2枚))(×1),201～202(×1),331(追284～286)(×1),333(×1),
	PC-486FE 1GW	i486SX/25	5.6	21.6	?	2	1	?	16	8			4,36,	208～210(追203,204～206),211～212(追201～202(2枚))(×1),331(追280～282)(×1),
	PC-486FR 2	i486SX/33	3.6	21.6	?	2	2	0	16	8			3,69,22,54,	208～210(追203,204～206),211～212(追201～202(2枚))(×1),202(×1),331(追284～286)(×1),333(×1),
	PC-486FR 1GW	i486SX/33	5.6	21.6	?	2	1	?	16	8			3,69,22,54,	208～210(追203,204～206),211～212(追201～202(2枚))(×1),331(追280～282)(×1),
	PC-486FS 2	i486DX2/66	3.6	21.6	?	2	2	0	16	8			69,55,	208～210(追203,204～206),211～212(追201～202(2枚))(×1),202(×1),331(追284～286)(×1),333(×1),
	PC-486FS 1HW	i486DX2/66	5.6	21.6	?	2	1	?	16	8			69,55,	208～210(追203,204～206),211～212(追201～202(2枚))(×1),331(追280～282)(×1),
	PC-486GF 2,3,5,2E,5E	i486SX/16	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			4,27,28,	213～214(追201～202(2枚))(×2) 201～202(×2),332(追333)(×2),333(×2),
	PC-486GR 2,3,5,2E,5E	i486SX/25	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			4,70,35,	213～214(追201～202(2枚))(×2) 201～202(×2),332(追333)(×2),333(×2),
	PC-486GR Super 2,3,5,2E,5E	i486DX2/50	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			2,70,35,	213～214(追201～202(2枚))(×2) 201～202(×1),332(追333)(×2),333(×1),
	PC-486GR+ 2,3,5,2E,5E	i486SX/25	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			4,70,35,	213～214(追201～202(2枚))(×2) 201～202(×1),332(追333)(×2),333(×1),
	PC-486HG 2,3,5	i486DX2/50	3.6	63.6	?	2	1	?	44	8			12,70,37,	201～202,203 (×2),334,
	PC-486HG 2GW	i486DX2/50	7.6	63.6	?	2	0	?	44	8			12,37,	201～202,203 (×2),334,
	PC-486HX 2,3,5	i486DX2/66	3.6	63.6	?	2	1	?	44	8			14,37,	201～202,203 (×2),334,
	PC-486HX 2GW,3JW	i486DX2/66	7.6	63.6	?	2	0	?	44	8			14,37,	201～202,203 (×2),334,
	PC-486ME 1LM,1LVM	Cx486DX2/66	7.6	127.6	0	4	2	4	32					204～207,280～283(2枚),
	PC-486MR 2	i486SX/33	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			14,3,37,	208～210(追203,204～207),211～212(追201～202(2枚))(×1),201～202,203,204～205(×1),331(追280～283)(×1),280～281(×2),
	PC-486MR 2GW	i486SX/33	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			14,3,37,	208～210(追203,204～207),211～212(追201～202(2枚))(×1),201～202,203,204～205(×1),331(追280～283)(×1),280～281(×2),
	PC-486MS 2	i486DX2/66	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			14,37,	208～210(追203,204～207),211～212(追201～202(2枚))(×1),201～202,203,204～205(×1),331(追280～283)(×1),280～281(×2),
	PC-486MS 2IW	i486DX2/66	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			14,37,	208～210(追203,204～207),211～212(追201～202(2枚))(×1),201～202,203,204～205(×1),331(追280～283)(×1),280～281(×2),
	PC-486MU 2GW,2GWM,2IWM2	i486SX/33	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			14,3,37,	208～210(追203,204～207),211～212(追201～202(2枚))(×1),201～202,203,204～205(×1),331(追280～283)(×1),280～281(×2),
	PC-486MV 2J,2JM,2JVM	i486DX2/66	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			14,37,	208～210(追203,204～207),211～212(追201～202(2枚))(×1),201～202,203,204～205(×1),331(追280～283)(×1),280～281(×2),
	PC-486NOTE AS 2,1D,C2,X2	i486SX/25	1.6	33.6	2	2	2	0	16	8			23,39,58,	219～220,
	PC-486NOTE AS D2	i486DX2/50	5.6	33.6	2	2	1	4	16	8			23,39,58,	219～220,
	PC-486NOTE AU 2,C2,X2,2HT	i486SX/33	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			23,38,59,	216～218,219～220,335～337,
	PC-486NOTE AU 2HW,C2HW,X2HW	i486SX/33	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			23,38,59,	216～218,219～220,335～337,
	PC-486NOTE AV 2,C2,X2	i486DX2/50	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			23,38,59,	216～218,219～220,335～337,

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号
		搭載CPU（単位は/**MHz）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ		((＊枚)とあるのは同型番を＊枚使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します)
	PC-486NOTE AV X1JW	i486DX2/50	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			23,38,59,	216～218,219～220,335～337,
	PC-486P 2,2E	i486SX/25	1.6	14.6	?	3	3	0	16	8			4,45,	211～212(追201～202(2枚))(×1) 201～202(×2),332(追333)(×1),333(×2),
	PC-486P WIN	i486SX/25	3.6	14.6	?	3	3	0	16	8			4,45,	211～212(追201～202(2枚))(×1) 201～202(×2),332(追333)(×1),333(×2),
	PC-486RS 2	i486DX2/66	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			14,37,	208～210(追203,204～207),211～212(追201～202(2枚))(×1),201～202,203,204～205(×1),331(追280～283)(×1),280～281(×2),
	PC-486SE 2	i486SX/25	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			4,36,	208～210(追203,204～205),211～212(追201～202(2枚))(×1),331(追280～282)(×1),
	PC-486SR 2	i486SX/33	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			3,69,55,	208～210(追203,204～205),211～212(追201～202(2枚))(×1),331(追280～282)(×1),
	PC-586MV	Pentium/60	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			11,	204～207(2枚),280～283(2枚),
	PC-586RA 2,1LW	Pentium/90	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	204～207(2枚),280～283(2枚),
	PC-586RJ	Pentium/120	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16				204～207(2枚),280～283(2枚),
	PC-586RT 1LW	Pentium/75	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			5,	204～207(2枚),280～283(2枚),
	PC-586RV 2	Pentium/60	3.6	191.6	0	6	4	2	32	16			11,	204～207(2枚),280～283(2枚),
	PC-586RV 1JW	Pentium/60	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			11,	204～207(2枚),280～283(2枚),
	PC-586RX 1LW	Pentium/100	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16	256		9,	204～207(2枚),280～283(2枚),
	PCV-560S 2L,2LCD	Pentium/60	8	128						16	256	512	11,	
	PCV-560F 3A,3L,3LCD	Pentium/90	16	128						16	256	512	7,	
	PCV-590S 3L,3LCD	Pentium/90	16	128						16	256	512	7,	
東芝	BREZZA 5100 CX/A,CX/B,CX/C	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16			9,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),391～394(2枚),
	BREZZA 5100CI	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	9,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),391～394(2枚),
	BREZZA 5120CI	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),391～394(2枚),
	BREZZA 5133DA	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～345,346～356,357～364(2枚),391～394(2枚),
	BREZZA 5166MA	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～345,346～356,357～364(2枚),391～394(2枚),
	J-3100PV 425 201J,341J	i486SX/25	4	36						8				240,241,244,247,248,353,354,358,359,
	J-3100PV 433 201J,341J	i486SX/33	4	36						8				240,241,244,247,248,353,354,358,359,
	J-3100PV 466 201J,341J	i486DX2/66	4	36						8				240,241,244,247,248,353,354,358,359,
	J-3100PV 499													353～355,357～359,361～363,
	J-3100PV 590													240～242,244,245,247～249(2枚),353～355,357～359,361～363(2枚),
	J-3100PV2 433 251V3,251M3 ＊11	i486SX/33	8	56						8			14,	240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	J-3100PV2 466 341V3 ＊11	i486DX2/66	8	56						8	256		14,	240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	J-3100PV2 499 341V3	IntelDX4/100	8	56						16				240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	J-3100 ZS	i386SX/								0	0	0	48,	
	J-3100 PV3000 575 001S/D,051S/W,051CDS/W	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16				224～227,232～250(2枚),228～230,
	同575 081S/W	Pentium/75	16	128	0	4	2	8	32	16				224～227,232～250(2枚),228～230,
	同5100 001S/D,081S/W,081CDS/W	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16				224～227,232～250(2枚),228～230,
	同5120 001S/D(0SD),101S/W(ASW),101CDS/W(ACW)	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16				224～227,232～250(2枚),228～230,
	SV 466													240,242,245,247,249,353,355,361,363,
	SV 560													240～250(2枚),
	SV 566													240～250(2枚),
	PV3000/575 001S/D,051S/W,051CD/S	Pentium/75	8	128	0	4	2	?	32	16			5,	224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PV3000/575	Pentium/75	16	128						16			5,	224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PV3000/5100 001S/D,081S/W,081CDS/W	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256		9,	224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PV3000/5120 001S/D,101S/W,101CDS/W	Pentium/120	16	128						16				338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PV3000/5150	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PV3000/5133 241CDS/W 95,31	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PV3000/5166 241CDS/W 95,31	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PV5000/5133	*Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32					224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PV5000/5166	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16				224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PV5000/5150	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16				224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,346～356,361～364(2枚),391～394(2枚),
SONY	QuarterL PCX-320 DS1,DS3,DS7,ES3,ES7	i386SX/20	2	8						0	0	0	48,	
富士通	FM TOWNS HR	i486SX/20	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0	71,	261～263,368～370,
	FMV TOWNS Fresh GT	Pentium/90	8							16				346～356,357～364(2枚),
	FMV TOWNS Fresh GS	Pentium/90	8							16				346～356,357～364(2枚),
	FMV TOWNS model H	Pentium/120	16							16				353～354,357～364(2枚),
	FMV TOWNS Fresh GE	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		
	FMV TOWNS Fresh GM	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		
	FMV TOWNS model H2	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		
	FMV-425D FD,170,340 ＊12	i486SX/25	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	14,12,3,4,	240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-433D FD,170,340 ＊12	i486DX/33	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	14,1,	240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-466D FD,170,340 ＊12	i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	14,1,	240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-499D2 FD,528	IntelDX4/100	4	36	4	2	2	0	16	16	128	128		240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-499D2 528C	IntelDX4/100	8	36	4	2	1	4	16	16	128	128		240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-466D2 FD,170,340 ＊13	i486DX2/66	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	14,3,	240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-466D2 340C ＊13	i486DX2/66	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	14,3,	240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-433sD2 FD,170,340 ＊18	i486SX/33	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	14,3,	240～242,244,245,247～249,357～359,361～363(358,362は2枚実装不可)[illegible]
	FMV-433sD2 340C ＊26	i486SX/33	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	14,3,	240～242,244,245,247～249,357～359,361～363(358,362は2枚実装不可)[illegible]
	FMV-425sD2 FD,170 ＊27	i486SX/25	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	14,12,3,4,	240～242,244,245,247～249,357～359,361～363(358,362は2枚実装不可)[illegible]
	FMV-590DE FD,528,528C,730,730C	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	7,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-590D2 FD,528,528C	Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-590T FD,528,528C,730,730C	Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-560DE FD,528,528C	Pentium/60	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	11,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-590Tsp	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-499D3 FD,528,528C	IntelDX4/100	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-466D3 FD,270,420,420C ＊22	i486DX2/66	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	14,3,	240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-450sD3 FD,270,420,420C ＊14	i486SX2/50	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	14,12,3,4,	240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	FMV-590D3 FD,730,730C	Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-560D3 FD,528,528C	Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	11,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-4100D4 FD,850	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		240～250,357～364,353～356,
	FMV-466D4 FD	i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	128	128		240～250,357～364,353～356,
	FMV-466D4 420,850	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	128		240～250,357～364,353～356,
	FMV-590T2sp ,M	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		240～250(2枚),
	FMV-5100D4 FD,850,850C	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	9,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-575D4 FD,850	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	240～250(2枚),
	FMV-5120T2 FD,850,850C	Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-590T2 FD,850,850C	Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-590DE2 FD,850,850C	Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	7,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-575DE2 FD,850,850C	Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	5,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-5133T3 FD,1.6GC,1.6GCA	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-5133DE3 FD,1G,1GA	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-5100DE3 FD,1G,1GA	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	9,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-5133D5 FD,1G,1GA	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-5100D5 FD,1G,1GA	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-575D5 FD,635,635A,1G,1GA	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-6200T3	PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256			240～250(2枚),353～356,357～350(2枚),
	FMV-6150T3	PentiumPRO/150	16	128	0	4	2	8	32	16				240～250(2枚),353～356,357～350(2枚),
	FMV-5166T3 FD,1.6GC,1.6GCA	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16				240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-5120DE3 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16				240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-5166D5 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16				240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	FMV-5200T4 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/200	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		240～246(2枚),342～345,
	FMV-5150T4 FD,2.5GC,2.5GCA	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		240～246(2枚),342～345,
	FMV-5166D6 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		240～246(2枚),342～345,
	FMV-5133D6 FD,1.2GA,1.2GC	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		240～246(2枚),342～345,

メーカー名	パソコン機種名	搭載CPU（単位は/**MHz）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*枚)とあるのは同型番を*枚使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)
	FMV-5100D6 FD,850,850A	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		240~246(2枚),342~345,
	FMV-5100D6 1.2G,1.2GA	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		240~246(2枚),342~345,
	FMV-5166DE4 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		240~246(2枚),342~345,
	FMV-5133DE4 FD,1.7GA,1.7GC	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		240~246(2枚),
	FMV-5120D5 FD,1.2G,1.2GA	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16				240~250(2枚),353~354,357~364(2枚),
	FMV-6200T4 2.5GC	PentiumPRO/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		242,243,245,246(4ソケット共、同容量にて増設),
	FMV-566DE	*i486DX2/66												240~250(2枚),353~354,357~364(2枚),
	FMV-5150T3	*Pentium/150												353~354,357~364(2枚),
	FMV-590C3	*Pentium/90												353~354,357~364(2枚),
	DESKPOWER FMV-450sD2 *19	i486SX2/50	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	14,12,3,4,	240~242,244,245,247~249,357~359,361~363(358,362は2枚実装不可),353~355,
	DESKPOWER C FMV-466C	i486DX2/66	8	32	0	2	1	8	16	8	0	0		240~250,353~355,357~359,361~363,371,372,373,
	DESKPOWER S FMV-466D3	i486DX2/66	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	14,3,	240~250,353~355,357~359,361~363,371,372,373,
	DESKPOWER H FMV-499D3	IntelDX4/100	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128		240~250,353~355,357~359,361~363,371,372,373,
	DESKPOWER C FMV-4100C2	Am486DX4/100	8	64	0	2	1	8	32	8	0	0		240~250,357~364,353~356,371,372,373,
	DESKPOWER S FMV-4100D4	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		240~250,357~364,353~356,371,372,373,
	DESKPOWER SX FMV-575D4	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	240~250(2枚),353~354,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER H FMV-575D4	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	240~250(2枚),353~354,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER C FMV-590C3	Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER CV FMV-590C3	Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER S FMV-5100D5	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	9,	232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER SX(3.1)FMV-5120D5	Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5	Pentium/133	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER T FMV-5133T3	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374(2枚),
	DESKPOWER CE FMV-5100C3	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	9,	232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER CE-A FMV-5100C3	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	9,	232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER CM FMV-5100C3	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	9,	232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER SE5 FMV-5120D5	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER SE5A FMV-5120D5	Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER SE7 FMV-5120D5	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER SP5 FMV-5133D5	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER SP5S FMV-5133D5	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER SP7S FMV-5133D5	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER SP7B FMV-5133D5	Pentium/133	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER TE5 FMV-5120T3	Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER TP7 FMV-5150T3	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER TP7M FMV-5150T3	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232~250(2枚),228~230,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382(2枚),
	DESKPOWER CE FMV-5120DPC	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),
	DESKPOWER CM FMV-5120DPC	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),
	DESKPOWER SE 5,7 FMV-5133DPS	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),
	DESKPOWER SP 5,7 FMV-5150DPS	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),
	DESKPOWER TE5 FMV-5133DPT	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224~227,232~235,240~246(2枚),228~230,338~356,357~360(2枚),
	DESKPOWER TS7 ,M FMV-5150DPT	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224~227,232~235,240~246(2枚),228~230,338~356,357~360(2枚),
	DESKPOWER TP7 FMV-5166DPT	Pentium/166	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		224~227,232~235,240~246(2枚),228~230,338~356,357~360(2枚),
	FMR-280 P,M,H,L,E,A2,P2,H2,L2	*												240~242,244,245,247~249,
	FMR-250 L,L2	*												240~242,244,245,247~249,
エプソンダイレクト	AT-1000													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-1050													357,359,361,363,
	AT-1500	i486DX2/66												232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-1500S	IntelDX4/100	8							16				232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3000													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3050 *17	i486SX/25	4	40						8	0	256	14,12,1,	232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3050	i486SX/33	4	40						8	0	256	14,12,1,	232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3050 *17	i486DX2/50	4	40						8	0	256	14,12,1,	232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3050 *17	i486DX2/66	4	40						8	0	256	14,12,1,	232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3500 *17													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3550 *17	i486SX/25	4	40						8	0	256	14,12,1,	232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3550 *17	i486SX/33	4	40						8	0	256	14,12,1,	232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3550 *17	i486DX2/50	4	40						8	0	256	14,12,1,	232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3550 *17	i486DX2/66	4	40						8	0	256	14,12,1,	232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,
	AT-3600													232~250(2枚),
	AT-5000													232~250(2枚),346~356,357~364(2枚),
	AT-5500													232~250(2枚),346~356,357~364(2枚),
	AT-6000													232~250(2枚),346~356,357~364(2枚),
	AT-6500	Pentium/75	8	128						16	256	256	5,	232~250(2枚),
	AT-6500	Pentium/120	8	128						16	256	256		232~250(2枚),
	AT-6500	Pentium/133	8	128						16	256	256		232~250(2枚),
	AT-6800													224~227,232~250(2枚),
	ET-6000													232~250(2枚),346~356,357~364(2枚),
	ET-6500	Pentium/75	8		0				32	16				232~250(2枚),346~356,357~364(2枚),
	ET-6500	Pentium/120	8		0				32	16				232~250(2枚),346~356,357~364(2枚),
	ET-6500	Pentium/133	8		0				32	16				232~250(2枚),346~356,357~364(2枚),
	ET-6800													224~227,232~250(2枚)
	VT-75 ,S,N	Pentium/75	8	128						16	256	256	5,	232~250(2枚),346~356,357~364(2枚),
	VT-75G	Pentium/75	8	128	0				32	16			5,	232~250(2枚),346~356,357~364(2枚),
	VT-2000													224~227,232~250(2枚),
エプソン販売	VD466R	Cx486DX2/66	8	68	4	2	1	4	32	8	0	0		232,236,240,247,(233~235,237~239,241~246,248~250)(2枚),353~364,371~374,
	VM466R	Cx486DX2/66	8	68	4	2	1	4	32	8	0	0		232,236,240,247,(233~235,237~239,241~246,248~250)(2枚),347~349,351~357,361,362~364/358~360(2枚),371~374/379~382(2枚),
	VT513 R,RX	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VT512 R,RX	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VT510 R,RX	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	9,	224~227,232~250(2枚),338~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VT590R	Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	7,	224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VT575 R,RX	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VD512 R,RX	Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VD510 R,RX	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	9,	224~227,232~250(2枚),338~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VD590R	Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	7,	224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VD575 R,RX	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VT516 S,SX	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		338~340,342~344,346~356,357~364(2枚),391~394(2枚),
	VT513 S,SX	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~340,342~344,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VT510 S,SX	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	9,	224~227,232~250(2枚),228~230,338~340,342~344,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VD513 S,SX	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~340,342~344,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VD510 S,SX	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	9,	224~227,232~250(2枚),228~230,338~340,342~344,346~356,357~364(2枚),371~374/379~382/387~390(2枚),
	VM513 SX,S,SS17	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~340,342~344,371~374/379~382/387~390(2枚),
	VM516 S,SS17	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		338~340,342~344,346~356,357~364(2枚),391~394(2枚),
	VT516SV ,M	Pentium/166	32	256					32	16	256	256		338~340,342~344,346~356,357~364(2枚),391~394(2枚),
	VM520TP	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),
	VM516 TP,T,TS17	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224~227,232~250(2枚),228~230,338~356,357~364(2枚),

パワーアップできるパソコンの主な仕様

(（＊枚）とあるのは同型番を＊枚使用します)
(（追＊）とあるのは「追加増設用」を意味します)

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU（単位は/**MHz）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号
	VA520V ,VM	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	VA516V ,VM	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～360(2枚),
	VT516SR T16SRX	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	VT513SR T13SRX	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	VT512SR T12SRX	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	VT510SR T10SRX	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	9,	224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	VD516SR D16SRX	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	VD513SR D13SRX	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	VD512SR D12SRX	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	VD510SR D10SRX	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	9,	224～227,232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	VA620V	PentiumPRO/200	64	128	0	4	2	32	32	16	256			
コンパック	DESKPRO 4/25IS 120W,340W	i486SX/25	4	32						8			1,2,	240,241,244,247,248,353,354,357,358,
	DESKPRO 4/33I 120W,340W	i486DX/33	8	32						8			1,	240,241,244,247,248,353,354,357,358,
	DESKPRO 4/66i													240,241,244,247,248,353,354,357,358,
	DESKPRO 4100/3 M420	IntelDX4/100	8						32	16				232～250,357～364,353～356,
	DESKPRO 4100/4													232～250,357～364,353～356,
	DESKPRO 4100/5													232～250,357～364,353～356,
	DESKPRO 450/3													232～250,357～364,353～356,
	DESKPRO 5/60M													240～250(4枚組),353～356(2セット),357～364(4枚組),
	DESKPRO 5/66M													240～250(4枚組),353～356(2セット),357～364(4枚組),
	DESKPRO 5100/4 M1080MX/CDS	Pentium/100	16	192					32	16				232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 5100/4 M1200CDS	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 5100/5 model1080													232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 5100/5 M720QV	Pentium/100	16	192					32	16				232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 5100/5 M1200	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 5120/4 M1080 ML?,MX,QV	Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 5133/4 M1080 ML?,MX	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 5133/4 M2000ML/CDS	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 5133/5 M2000ML/CDS	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 5150/4 M2000ML	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～345,
	DESKPRO 5150/5 M2000ML	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～345,
	DESKPRO 5166/4 M2000ML	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～345,
	DESKPRO 5166/5 M2000ML	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～345,
	DESKPRO 575/3 M420QV	Pentium/75	8						32	16				232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 575/4 model1080QV/CDS	Pentium/75	16	192						16	256	256		232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 575/5													232～250(2枚),34o～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 590/3 M720QV	Pentium/90	8							16				
	DESKPRO 590/4 M720QV,M630QV?	Pentium/90	8	192						16	256	256		232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO 590/5 M720QV	Pentium/90	16	192					32	16				232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	DESKPRO XE4100 270W,525W	IntelDX4/100	8	32			3		8	16	256	256		240,241,244,247,248,353,354,357,358,
	DESKPRO XE450 170W,340W	i486DX2/50	8	32			3		8	8	0	256	12,	240,241,244,247,248,353,354,357,358,
	DESKPRO XE466 270W,525W *10	i486DX2/66	8	32			3		8	8	0	256	14,	240,241,244,247,248,353,354,357,358,
	DESKPRO XE560 model270W,525W	Pentium/60	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		240～250(2枚),353～356(2セット),357～364(4枚組),
	DESKPRO XL466 M270W,M535W/CDS													240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL5100 M1050,1050CDS	Pentium/100	16							16				353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL5100 M2100ML/CDS ,(W95)	Pentium/100	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL5120 M1050,1050W	Pentium/120	16							16				353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL5120 M2100ML/CDS ,(W95)	Pentium/120	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL5133 M2100ML/CDS ,(W95)	Pentium/133	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL560 M270W,M535W/CDS													240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL566 535W/CDS	Pentium/66	16	144	16	4	4	0	32	16	0	256	11,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL575 M535?,1050W	Pentium/75	16	144	16	4	4	0	32	16	0	256	5,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL590 M535W,M1050W	Pentium/90	16	144	16	4	4	0	32	16	0	256	7,	240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	DESKPRO XL6150 M2100/PD	PentiumPRO/150	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		399～403,
	DESKPRO XL6200 M2100/PD	PentiumPRO/200	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		399～403,
	DESKPRO XL6200 model2500/CD	PentiumPRO/200	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		399～403,
	DESKPRO2000 5100/1200	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		224～227,338～356,357～364(2枚),
	DESKPRO2000 5133/2500	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		
	DESKPRO2000 5133/2500CD	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		
	DESKPRO2000 5166/2500	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,338～345,
	DESKPRO2000 5166/2500CD	Pentium/166	32	128	0	4	2	8	32	16	256	256		
	DESKPRO2000 5200/2500	Pentium/200	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		
	DESKPRO2000 6200/2500CD , desktop	PentiumPRO/200	16	192	0	6	4	8	32	16	C256	256		
	DESKPRO2000 6200/2500CD , tower	PentiumPRO/200	32	192	0	6	4	16	32	16	C256	256		
	DESKPRO4000 5120/1620CDS	Pentium/120	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		
	DESKPRO4000 5133/1620CDS	Pentium/133	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		
	DESKPRO4000 5166/2500CDS , desktop	Pentium/166	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		
	DESKPRO4000 5166/2500CDS , tower	Pentium/166	32	256	0	8	6	16	32	16	256	256		
	DESKPRO6000 6180/2150CDS	PentiumPRO/180	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		
	DESKPRO6000 6200/2150CDS	PentiumPRO/200	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		
	PRESARIO 433	i486SX/33	8	20	4	2	1	4	8	8	0	0	1,	240,241,244,247,248,353,354,357,358,361,362,371,372,
	PRESARIO CDS520	i486SX2/66	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		232～250,357～364,353～356,371～373,375,379～382,
	PRESARIO 5224	Pentium/100	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		232～235,240～246(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),383～386 (2枚),
	PRESARIO 7244	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		224～227,338～345,353～356,350～352,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PRESARIO 7660	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,
	PRESARIO 9650	Pentium/150	16	136	8	4	2	4	32	16	256	256		232～235,240～246(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),383～386 (2枚),
	PRESARIO CDS524	i486DX2/66	8	64	?	2	?	?	32	8	0	0		232～250,357～364,353～356,371～373,375,379～382,
	PRESARIO CDTV528	i486DX2/66	8	64	?	2	?	?	32	8	0	0		232～250,357～364,353～356,371～373,375,379～382,
	PRESARIO 5526	Pentium/75	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	PRESARIO 7170	Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16	0	256		232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	PRESARIO 9542	Pentium/100	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	PRESARIO 7242	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		224～227,338～345,353～356,350～352,361～364(2枚),391～394(2枚),
	PRESARIO CDS527													357～364,353～356,
	Prolinea 4/25S 120W,340W	i486SX/25	4	32						8	0	0	4,	240,241,244,247,248,353,354,357,358,361,362,
	Prolinea 4/33 120W,340W	i486SX/33	4	32						8	0	0	1,	240,241,244,247,248,353,354,357,358,361,362,
	Prolinea 4/33S CDS 200W(164552-694)												1,	240～250,357～364,353～356,
	Prolinea MT4/33S 340W *3	i486SX/33	4	64						8	0	128	14,1,	
	ProLinea MT4/66 340W *21	i486DX2/66	4	64					32	8	0	128	14,1,	240～250,357～364,353～356,
	Prolinea MT4/33S CDS *22	i486SX/33	4	64					32	8	0	128	14,1,	240～250,357～364,353～356,
	Prolinea MT4/66 CDS *21	i486DX2/66	4	64					32	8	0	128	14,1,	240～250,357～364,353～356,
	Prolinea Net1/25S 100W	i486SX/25	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0	1,	240,241,244,247,248,
	Prolinea Net1/33S 200W	i486SX/33	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0	1,	240,241,244,247,248,353,354,357,358,361,362,
	Prolinea 450/3 270W *1	i486DX2/50	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	14,12,	232～250,
	Prolinea 466/3 420W	i486DX2/66	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	14,	232～250,
	Prolinea 466/4 420CDS,420W	i486DX2/66	8	136?						8	?	256	14,	232～250,357～364,353～356,
	Prolinea 5100/5 M1080CDS,720MX,M720	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16				232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	Prolinea 575/3 420W	Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	Prolinea 590/4 720W	Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16				232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	同575/4 420V,420CDS,M420,630CDS?	Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	同5100eM630W(W95),M1060W(W95),M1060W/SP	Pentium/100	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	同 5120e M1060W(W95),M1060W/SP	Pentium/120	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	ProLinea 4100/5 M420CDS	IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		232～250,357～364,353～356,
	ProLinea 5100/4 M1080W ,(W95)	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	ProLinea 5133/4 M1080ML	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	ProLinea 5133/4 M2000ML/CDS	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,
	ProLinea 5133/5 M1080ML(W95)	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	ProLinea 5133/5 M2000ML/CDS	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,
	ProLinea 5150/4 M2000ML	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,
	ProLinea 5150/5 M2000ML	Pentium/150	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,
	ProLinea 5166/4 M2000ML	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,
	ProLinea 590/4 M630CDS ,(W95)	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),

ODP，CPUアクセラレータ最新情報

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU（単位は/**MHz）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号（（＊枚）とあるのは同型番を＊枚使用します）（（追＊）とあるのは「追加増設用」を意味します）
	ProLinea 5166/5 M2000ML	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,
	Prolinea 4/100 model200,525	IntelDX4/100	8	100	4	3	2	4	32	16	0	128		240～250,357～364,353～356,
	Prolinea 4/33S model200,200CDS	i486SX/33	4	100	4	3	3	0	32	8	128		1,	240～250,357～364,353～356,
	同4/33S CDS model200(164552-294)	i486SX/33	4	100	4	3	3	0	32	8	128		1,	240～250,357～364,353～356,
	Prolinea 4/66 model200,525	i486DX2/66	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		240～250,353,354,357,358,361,362,
	Prolinea 5133/4 M1080MX	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	Prolinea 4/50													240,241,244,247,248,353,354,357,358,361,362,
	Prolinea 4/66 120,320,340W													240,241,244,247,248,
	Prolinea 4100/3 420W	IntelDX4/100	8	136	8	4	4	0	32	16				232～250,
	Prolinea 4100/4 420W	IntelDX4/100	8						32	16				232～250,357～364,353～356,
	Prolinea 5120/4 M1080 ,MX	Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16				232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	Prolinea 575/5 420CDS	Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16				232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	Prolinea 590/4 420W,M420CDS	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	Prolinea 590/5 720W	Pentium/90	16	192	0	6	4	8	32	16				232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),
	PROSIGNIA 4/33- 1,535	i486SX/33	8	128	0	4	?	?	32	8	0	256		240～250,357～364,353～356,
	PROSIGNIA 4/66- 1,1050	i486DX2/66	16	128	0	4	?	?	32	8	0	256		240～250,357～364,353～356,
	PROSIGNIA 5/60- 1,1050,2100A	Pentium/60	16	144						16	0	256		240～250(4枚組),353～356(2セット),357～360(4枚組),
	PROSIGNIA 5/90													353～356(2セット),357～360(4枚組),
	PROSIGNIA300 5/120- 1,4300	Pentium/120	16	208						16	256	256		353～356,357～360(2枚),
	PROSIGNIA300 5/150- 1,4300	Pentium/150	16	208						16	?256	256		353～356,357～360(2枚),
	PROSIGNIA300 5/75-	Pentium/150	16	208	16	6	6	0	32	16				240～250(2枚),353～356,357～360(2枚),
	PROSIGNIA300 5/90- 1,1050,2100	Pentium/90	16	208	16	6	6	0	32	16	256	256		240～250(2枚),353～356,357～360(2枚),
	PROSIGNIA500 5/90- 1,2100,2100A	Pentium/90	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		240～250(2枚),353～356(2セット),357～360(4枚組),
デルコンピュータ	486/NP 433/NP													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,353,355,371,373,379,381,
	486/NP 433S/NP													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,353,355,371,373,379,381,
	486/NP 450S/NP													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,353,355,371,373,379,381,
	486/NP 466/NP													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,353,355,371,373,379,381,
	OmniPlex 5100													240～250(2枚),371～374(2枚),
	OmniPlex 560													240～250(2枚),371～374(2枚),
	OmniPlex 566													240～250(2枚),371～374(2枚),
	OmniPlex 590													240～250(2枚),371～374(2枚),
	OptiPlex 4100/Le													232～250,357～364,353～356,371～373,375,379～382,
	OptiPlex 4100/LV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,371,373,
	OptiPlex 4100/MTe	IntelDX4/100	16							16				232～250,357～364,353～356,371～373,375,379～382,
	OptiPlex 4100/MXe													232～250,357～364,353～356,371～373,375,379～382,
	OptiPlex 4100/MXV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,353,355,371,373,
	OptiPlex 450s/LV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,371,373,
	OptiPlex 450s/MXV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,353,355,371,373,
	OptiPlex 466/Le *22	i486DX2/66	8	64						8	128		14,	232～250,357～364,353～356,371～373,375,379～382,
	OptiPlex 466/LV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,371,373,
	OptiPlex 466/MTe													232～250,357～364,353～356,371～373,375,379～382,
	OptiPlex 466/MXe													232～250,357～364,353～356,371～373,375,379～382,
	OptiPlex 466/MXV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,353,355,371,373,
	OptiPlex 560													353～364(2枚),
	OptiPlex 560/L													232～250(2枚),353～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex 566													353～364(2枚),
	OptiPlex 590													353～364(2枚),
	OptiPlex GXL5100	Pentium/100	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXL5120	Pentium/120	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXL5133	Pentium/133	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXL5150	Pentium/150	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXL5166	Pentium/166	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXL575	Pentium/75	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,338～345,
	OptiPlex GXL590	Pentium/90	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,
	OptiPlex GXM5100	Pentium/100	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXM5120	Pentium/120	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,338～345,391～394(2枚),
	OptiPlex GXM5133	Pentium/133	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,338～345,391～394(2枚),
	OptiPlex GXM5150	Pentium/150	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXM5166	Pentium/166	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXM575	Pentium/75	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,
	OptiPlex GXM590	Pentium/90	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,
	OptiPlex GXMT5100	Pentium/100	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXMT5120	Pentium/120	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,338～345,391～394(2枚),
	OptiPlex GXMT5133	Pentium/133	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,338～345,391～394(2枚),
	OptiPlex GXMT5150	Pentium/150	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXMT5166	Pentium/166	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,391～394(2枚),
	OptiPlex GXMT575	Pentium/75	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,
	OptiPlex GXMT590	Pentium/90	?	128	0	4	?	?	32	16	256	512		224～227,338～345,
	OptiPlex X5100									16	256	512		346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex X5120									16	256	512		346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex X5133									16	256	512		346～356,357～364(2枚),
	OptiPlex X575									16	256	512		346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex X590									16	256	512		346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XL5100				0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XL5120				0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XL5133	Pentium/133			0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XL575	Pentium/75	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XL590	Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XM5100				0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XM5120	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XM5133	Pentium/133			0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XM575				0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XM590	Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XMT5100				0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XMT5120				0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XMT5133	Pentium/133			0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XMT575	Pentium/75	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XMT590	Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	OptiPlex XPS4100/LV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,371,373,
	OptiPlex XPS4100/MXV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,353,355,371,373,
	OptiPlex XPS466/LV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,371,373,
	OptiPlex XPS466/MXV													232,234,236,238,240,242,245,247,249,357,359,361,363,353,355,371,373,
	OptiPlex XPS5133	Pentium/133	16	128						16	256	512		
松下	CF-V21													240,242,245,247,249,353,355,361,363,
	CF-V24													240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	CF-V31DB GJ,KJ WOODY	i486SX/33	8	24	0				32	8			3,	232～250,353～355,357～359,361～363,
	CF-V31DS3 WOODY33	i486SX/33	8	24	0				32	8			3,	232～250,
	CF-V31DD5 WOODY66	i486DX2/66	8	24	0				32	8				232～250,
	CF-V31DP5 WOODYP90	Pentium/90	16	48	0				32	16				232～250(2枚),346～348, 353～355,350～352,357～359/361～363(2枚),
	CF-32GP WOODY-PD	Am486DX4/100	8	32	0	2	1	8	16	8			97,	232～250,353～355,357～359,361～363,
	CF-32AP WOODY-PD	Pentium/100	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	9,	232～250(2枚),346～348, 353～355,350～352,357～359/361～363(2枚),
	CF-32FP WOODY-PD	Pentium/100	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	9,	232～250(2枚),228～230,346～348, 353～355,350～352,357～359/361～363(2枚),
日本IBM	2407-NF1 AptivaVision	i486DX2/66	8	128		4			32	8	0	128	99,	240～242,244,245,247～249,232～239,353～364,371～373,375,379～382,407,
	2407-NF2 AptivaVision	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	97,99,	232～250,353～364,371～373,375,379～382,407,
	2407-NW2 AptivaVision	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	99,	232～250,353～364,371～373,375,379～382,407,
	2407-NWD AptivaVision	i486DX2/66							32	8	0	128	99,	240～242,244,245,247～249,232～239,353～364,371～373,375,379～382,407,
	2407-NTD AptivaVision	i486DX2/66	8	128		4			32	8	0			240～242,244,245,247～249,232～239,
	2407-RTD AptivaVision	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128		232～250,353～364,371～373,375,379～382,407,
	2407-RWD AptivaVision	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128		232～250,353～364,371～373,375,379～382,407,
	2407-RYD AptivaMusicVision	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128	98,	353～364,371～373,375,379～382,407,

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様											CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊枚)とあるのは同型番を＊枚使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します)
		搭載CPU (単位は/**MHz)	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ		
	2407-RW2 AptivaVision	IntelDX4/100	8	96	0	3			32	16	0	128	98,	232～250,353～364,371～373,375,379～382,407,
	2408-WMB,WMC PS/V Vision	486SLC2/50							4	16			98,	253,254(2セット),
	2408-NDV PS/V Vision	486SLC2/66	8	16			2		4	16	0	0	98,	253,254(2セット),
	2408-NTB,NTC PS/V Vision	486SLC2/66	8	16			2		4	16	0	0	98,	253,254(2セット),
	2408-NMB PS/V Vision	486SLC2/66	8	16			2		4	16	0	0	98,	253,254(2セット),
	2144-26J Aptiva510	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	98,	232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,408,
	2144-27J Aptiva515	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	98,	232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,408,
	2144-28J Aptiva517	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	98,	232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,408,
	2144-68J Aptiva520	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	0	256	98,	232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,408,
	2144-70J Aptiva530	IntelDX4/100	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	98,	232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,407,
	2144-71J Aptiva537	IntelDX4/100	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	98,	232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,407,
	2144-N30 Aptiva540	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	5,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～373,375,379～382,
	2144-N40 Aptiva550	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	9,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	2144-N41 Aptiva555	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	9,	232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),364,409,
	2144- Aptiva556	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	9,	232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),364,409,
	2144-S20 Aptiva560	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),364,409,
	2168-62J Aptiva720	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16		256		232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,409,
	2168-63J Aptiva730	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256		232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,409,
	2168-64J Aptiva737	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256		232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,409,
	2168-N50 Aptiva740	Pentium/100	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	9,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～36(2枚),371～374/379～382(2枚),409,
	2168-N60 Aptiva750	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),409,
	2168-N51 Aptiva745	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	9,	232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),364,409,
	2168-N61 Aptiva755	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),409,
	2168-N71,N91 Aptiva765,766	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),409,
	2168-S50 Aptiva770	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),409,
	2168-S55 Aptiva775	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),409,
	2168-S65 Aptiva785	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2
	2168-S75 Aptiva795	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2
	2134-J 31,33,35 AptivaJ 31,33,35	Pentium/133	14	126	0	4	2	8	32	16	0	512		224～227,338～349,353～356,350～352,357～360(2枚),409,
	2176-H 54,55,56 AptivaH 54,55,56	Pentium/150	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		224～227,338～349,353～356,350～352,357～360(2枚),409,
	2176-H 64,65 AptivaH 64,65	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		224～227,338～349,353～356,350～352,357～360(2枚),409,
	2176-H75 AptivaH75	Pentium/200	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		224～227,338～349,353～356,350～352,357～360(2枚),409,
	6571-J5E PC330 *16	i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	0	256	14,	232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,
	6571-J5F PC330 #16	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	14,	232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,
	6571-J5S PC330	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	14,	232～250,228～230,353～364,371～373,375,379～382,
	6573-J5G PC330	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	256	256		232～250,228～230,371～373,375,379～382,
	6577-JB5,JB4 PC330	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～349,353～356,
	6577-J2L,J2M PC330	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～349,353～356,
	6873-JCP,JCM PC330	Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	0	512	5,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	6587-JU5,JU4 PC350	Pentium/166	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		224～227,338～349,353～356,
	6870-JRE PC710													353～354,357～364(2枚),
	6860-J4G PC720	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		240～250,357～360,371～374,
	6860-J00,J04,J08 PC720 *20	i486DX2/66	8	128	0	4	3	8	32	8	0	0	14,	240～250,357～360,371～374,
	6860-JZG PC720 *20	i486DX2/66	4	128	0	4	3	4	32	8	0	0	14,	240～250,357～360,371～374,
	6869-J4H,J4K PC720	IntelDX4/100	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		240～250,371～374,
	6869-D4F PC720													353～364,
	6863-JA7 PC720	Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	9,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	6883-J0P,J0M PC750-P75	Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	5,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	6883-JAP,JTN PC750	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512	9,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	6883-J8P PC750-P100	Pentium/100	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	9,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	6883-JF7,JF6 PC750	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	6885-J0M PC750	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	7,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374(2枚),
	6885-JGM PC750	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	7,	232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374(2枚),
	6886-J04 PC750	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	6887-JS1,JS4 PC750	Pentium/166	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		224～227,232～235,240～246(2枚),338～349,353～356,391～394(2枚),
	9545-AFK ThinkPad 755CDV	IntelDX4/100	8		8					16	0	0	100,	
	9585-5KT PS/55 Server	i486DX/33	8	256	0	8	6	4	32	8	128	256	98,	
	9585-5NT PS/55 Server	i486DX2/66	8	256	0	8	6	4	32	8	256	256	98,	
	6887-J81,J8E PC750	Pentium/150	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		224～227,232～235,240～246(2枚),338～349,353～356,391～394(2枚),
	6887-JHE PC750	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		224～227,232～235,240～246(2枚),228～230,338～349,353～356,
	2405-WA1,WA8,WVB PS/V	i486SX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,
	2405-WAW,WM1 PS/V	i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,
	2405-YAB PS/V	i486DX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,371,372,373,
	2405-YAW PS/V	i486DX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,371,372,373,
	2405-N01,NVC PS/V	i486DX2/66	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,371,372,373,
	2405-NWC,NZC PS/V	i486DX2/66	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,371,372,373,
	2405-NZC PS/V	i486DX2/66	16	64	0	4	2	8	16	8	128	128	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,371,372,373,
	2410-NB1,NVC PS/V	i486DX2/66	4	4	0	4	3	4	16	8	128	128	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,371,372,373,
	2410-NZC PS/V	i486DX2/66	16	16	0	4	2	8	16	8	128	128	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,371,372,373,
	2410-NWC PS/V	i486DX2/66	8	8	0	4	2	4	16	8	128	128	98,	240～242,244,245,247～249,353～364,371,372,373,
	2405-W 01,V8,W8,WB PS/V	i486SX/33							4	8			98,	253,254(2セット),365(2セット),
	2405-Y 01,VB,WB,ZB PS/V	i486DX/33							4	8			98,	253,254(2セット),365(2セット),
	2406-W01,WVB PS/V Entry	i486SX/33	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	3,98,	240,242,245,247,249,357,359,371,373,
	2406-WWB,WWC PS/V Entry	i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	3,98,	240,242,245,247,249,357,359,371,373,
	2406-WM1 PS/V Entry	i486SX/33	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	98,	240,242,245,247,249,357,359,371,373,
	2406-NWC,NMC PS/V Entry	i486DX2/66	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	98,	240,242,245,247,249,371,373,
	2410-N 01,VB PS/V	i486DX2/66							4	8			98,	253,254(2セット),365(2セット),
	2410-N A1,AB,AW,YB	i486DX2/66							32	8			98,	240～242,244,245,247～249,353～364,371,372,373,
	2410-Y 01,VB,WB,ZB PS/V	i486DX/33							4	8			98,	253,254(2セット),365(2セット),
	2411-RWE,RME PS/V Master	IntelDX4/100	8	64	0	4			16	16	0	0	98,	240～242,244,245,247～249,357～359,371,372,373,
	2411-RYE PS/V Master	IntelDX4/100	16	64	0	4			16	16	0	0	98,	240～242,244,245,247～249,357～359,371,372,373,
	2605-7FD,7FE ThinkPad 530CS	IntelDX4/100	4	20	4	1	1	0	16	16	0	0	100,	
	2605-7FQ,7FV ThinkPad 530CS	IntelDX4/100	12	20	4	1	0	8	16	16	0	0	100,	
	2605-7FK ThinkPad 530CS	IntelDX4/100	20	20	4	1	0	16	16	16	0	0	100,	
	2605-1FC,1FD ThinkPad 530CS	i486DX2/50	4	20	4	1	1	0	16	8			100,	
	2605-1FP ThinkPad 530CS	i486DX2/50	12	20	4	1	0	8	16	8			100,	
	2620-BJF ThinkPad 360PE	i486DX2/50	4	20	4					8	0	0		
	5538-WVB PS/55E	i486SL/33	4	36	4					8				
	5538-YAC,ZAC PS/55E	i486DX/33	20	36	20					8				
	5538-YVB PS/55E	i486DX/33	4	36	4					8				
	5538-YWC,ZWC PS/55E	i486DX/33	8	24	4					8				
	5537-ZAC PS/55E	i486DX2/50	20	36	20					8				
	5537-ZVC PS/55E	i486DX2/50	4	36	4					8				
	2411-NWC PS/V Master *23	i486DX2/66	8	64	0	4			16	8	0	0	14,46,98,	240～242,244,245,247～249,357～359,371,372,373,
	2411-P31,P95 MasterP120	Pentium/120	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374(2枚),
	2411-RPM,RP1,RPW PS/V Master	IntelDX4/100	8	64	0	4			16	16	256	256	98,	240～242,244,245,247～249,357～359,371,372,373,
	2411-RPY PS/V Master	IntelDX4/100	16	64	0	4			16	16	256	256	98,	240～242,244,245,247～249,357～359,371,372,373,
	2411-NPW PS/V Master *23	i486DX2/66	8	64	0	4			16	8	256	256	14,46,98,	240～242,244,245,247～249,357～359,371,372,373,
	5550-R1D PS/55 *2	i486DX2/66	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0	14,	259,260,
	5550-RXD PS/55 *2	i486DX2/66	8	32	8	3	3	0	8	8	0	0	14,	259,260,
	5550-RXE,RED,RMD PS/55 *2	i486DX2/66	16	32	16	2	2	0	8	8	0	0	14,	259,260,
	5551-R1D PS/55 *2	i486DX2/66	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0	14,	259,260,
	5551-RXD PS/55 *2	i486DX2/66	8	32	8	3	3	0	8	8	0	0	14,	259,260,
	5551-RXE,RED,RMD PS/55 *2	i486DX2/66	16	32	16	2	2	0	8	8	0	0	14,	259,260,
A	2000D_5133LB Aspire	Pentium/133	16		0				32	16	0	0		338～356,357～364(2枚),

メーカー名	パソコン機種名	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU（単位は/**MHz）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 （（＊枚）とあるのは同型番を＊枚使用します）（（追＊）とあるのは「追加増設用」を意味します）
c	2000T_5133SB Aspire	Pentium/133	16		0				32	16	256	256		338～356,357～364(2枚),
e	2000T_5150SB Aspire	Pentium/150	16		0				32	16	256	256		338～356,357～364(2枚),
r	2000T_5166SB Aspire	Pentium/166	16		0				32	16	256	256		338～356,357～364(2枚),
	700 AcerAcros													353～354,357～364(2枚),
	800 575DB222A AcerAcros	Pentium/75	8							16				353～354,357～364(2枚),
	800 AcerAcros	Pentium/100								16				353～354,357～364(2枚),
	850 AcerAcros	Pentium/75								16				353～354,357～364(2枚),
	850 AcerAcros	Pentium/100								16				353～354,357～364(2枚),
	850 520HD662A AcerAcros	Pentium/120	16	128					32	16				353～354,357～364(2枚),
	/M Ultima AcerPower	Pentium/133	16	196	0	6	4	8	32	16	256	256		338～356,357～364(2枚),391～394(2枚),
	575/P AcerPower													353～354,357～364(2枚),
	F590HA-132 AcerPower													353～354,357～364(2枚),
	F590HA-138 AcerPower													353～354,357～364(2枚),
	486 AcerPower													240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	486DX2/50 AcerPower													240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	500 AcerPower													240～242,244,245,247～249,353～355,357～359,361～363,
	486/M AcerPower													353～364,
	486/e AcerPower													240,242,245,247,249,353～364,
	486/v AcerPower													240,242,245,247,249,353,355,361,363,
	486/eNEW AcerPower													240～242,244,245,247～249(2枚),353～355,357～359,361～363(2枚),
	586/p AcerPower													240～242,244,245,247～249(2枚),353～355,357～359,361～363(2枚),
	486/vpAcerPower													240,242,245,247,249,353,355,361,363,
	/M F575HA322 AcerPower	Pentium/75	8							16				240～242,244,245,247～249(2枚),
	/M AcerPower	Pentium/90								16				240～242,244,245,247～249(2枚),
	/M AcerPower	Pentium/100								16				240～242,244,245,247～249(2枚),
	590/p AcerPower	Pentium/90	16							16				240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),
	1000 AcerFrame													240～242,244,245,247～249(4枚組),353/354(2セット),357/358/361/362(4枚組),
	700 AcerFrame													240,242,245,247,249(4枚組),353,355, 64(2セット),357,359,361,363,32(4枚組),
	486/g AcerMate													240～242,244,245,247～249,353～364,
	486/vpAcerMate													240～242,244,245,247～249,353,355, 64,357,359,361,363,32,
	600 AcerMate	i486DX2/66												240～242,244,245,247～249,232～239,
	600 T00D7220M AcerMate	Am486DX4/100	8	128					32					240～242,244,245,247～249,232～239,
	800 AcerMate	Pentium/75								16				240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),
	800 500DB460M AcerMate	Pentium/100	16	128					32	16				240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),
	7000 AcerAltos													240～242,244,245,247～249(2枚),
A	620 575-8CD Globalyst	Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
T	620 590-8CD Globalyst	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
&	620 5100-16CD Globalyst	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
T	620 5120-16CD Globalyst	Pentium/120	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	630 575-8CD Globalyst	Pentium/75	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	630 590-8CD Globalyst	Pentium/90	8	192	0	6	4	4	32	16	256	?		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	630 5100-16CD Globalyst	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	630 5120-16CD Globalyst	Pentium/120Mhz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	?		232～250(2枚),228～230,338～356,357～364(2枚),
	720 575-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	720 575-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/75	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	720 5100-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	720 5100-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/100x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	720 5133-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	720 5133-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/133x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	730 575-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/75	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	730 575-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/75	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	730 5100-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/100	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	730 5100-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/100x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	730 5133-S16H 1,2 Globalyst	Pentium/133	16	192	0	6	4	8	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
	730 5133-D32H 1,2 Globalyst	Pentium/133x2	32	192	0	6	4	16	32	16	1M	?		240～250(2枚),353～354,357～364(2枚),
C	5590-540 INNOVA	Pentium/90		128						16	?256			353～354,357～364(2枚),
a	5590-850PW INNOVA	Pentium/90	8	128						16	?256			353～354,357～364(2枚),
n	5590-S INNOVA	Pentium/90	8	128						16	?256			353～354,357～364(2枚),
o	V486 AXi													353,357,361,
n	SX 4425													353,357,361,
日	FLORA 500TB TYPE A	Pentium/75	8	128					32	16			5,	353～354,357～364(2枚),
立	FLORA 500TB TYPE B	Pentium/90	16	128					32	16			7,	353～354,357～364(2枚),
	FLORA 500VC1	Pentium/75	8	64						16				353～355,357～359,361～363(2枚),
	FLORA 500VC2	Pentium/75	8	64						16				346～348, 353～355,350～352,357～359/361～363(2枚),
	FLORA 500VD 1,2	Pentium/75	8	128					32	16			5,	353～354,357～364(2枚),
	FLORA 500VCT													353～355,357～359,361～363(2枚),
	FLORA PX-VH	Pentium/90	16	64	0	2			32	16				232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	FLORA 500VH	Pentium/90	16	64	0	2			32	16				
	FLORA PX-VE	Pentium/100	16	128	0	4			32	16			9,	346～356,357～364(2枚),
	FLORA 500VE	Pentium/100	16	128	0	4			32	16			9,	
	FLORA PX-TC	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		338～340,342～344,
	FLORA PX-VG	Pentium/75	16?	64	0	4	2	8	32	16				232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),
	FLORA 500VG	Pentium/75	16?	64	0	4	2	8	32	16				
	FLORA PX- VK2M,VK3M	Pentium/120	16	64	0	4	2	8	16	16	256	256		338～356,357～364(2枚),
日	ILios D425SV													353,355,361,363,
立	ILios D433DV													353,355,361,363,
ソフ	ILios D466DV													353,355,361,363,
ト	ILios E466DV													353,355,361,363,
日	433LPx													371,373,
本	466LPx													371,373,
D	425sxLPv													371,373,
E	433dxLPv													353,355,361,363,371,373,
C	466d2LPv													353,355,361,363,371,373,
	466d2LPx													353,355,361,363,371,373,
	4100LPx													371,373,
	450sD2LPv													371,373,
	4100LPv													371,373,
	433dxMTE													371,373,
	466d2MTE													371,373,
	LPx560													371～374(2枚),
	LPx566													371～374(2枚),
	Venturis 450s2	i486SX2/50	4							8				353～364,371～373,375,379～382,
	Venturis 466													353～364,371～373,375,379～382,
	Venturis 4100													353～364,371～373,375,379～382,
	Venturis FP4100													353～364,371～373,375,379～382,
	Venturis 575(Win3.1)	Pentium/75	8	72	8	2	2	0	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	Venturis 5100(Win3.1)	Pentium/100	8	72	8	2	2	0	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	Venturis FP5100(Win3.1)	Pentium/100	8	72	8	2	2	0	32	16	256	256		232～250(2枚),228～230,346～349,353～356,350～352/357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	DigitalVenturis 575	Pentium/75	16	128	8	4	2	4	32	16	256	256		371～374/379～382(2枚),
	DigitalVenturis 5100	Pentium/100	16	128	8	4	2	4	32	16	256	256		371～374/379～382(2枚),
	DigitalVenturis 5133	Pentium/133	16	128	8	4	2	4	32	16	256	256		371～374/379～382(2枚),
	DigitalVenturis 5166	Pentium/166	16	128	8	4	2	4	32	16	256	256		
	DigitalVenturis FP5100													371～374/379～382(2枚),
	DigitalVenturis FP5133	Pentium/133	16	128	8	4	2	4	32	16	256	256		371～374/379～382(2枚),
	DigitalCelebris 560													371～374/379～382(2枚),
	DigitalCelebris 575	Pentium/75	8	128					32	16	256			346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	DigitalCelebris 590	Pentium/90	16							16				,353～354,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	DigitalCelebris 5100	Pentium/100	16							16	256			346～356,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),

メーカー名	パソコン機種名	搭載CPU（単位は/**MHz）	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 （（＊枚）とあるのは同型番を＊枚使用します） （（追＊）とあるのは「追加増設用」を意味します）
	パワーアップできるパソコンの主な仕様													
	DigitalCelebris GL5100	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		224～227,338～356,357～364(2枚),391～394(2枚),
	DigitalCelebris GL5133	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		224～227,338～356,357～363(2枚),391～394(2枚),
	DigitalCelebris GLST5133	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		224～227,338～356,357～363(2枚),391～394(2枚),
	DigitalCelebris XL5100	Pentium/100	16	192					32	16				,353～354,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	DigitalCelebris XL5100DP	Pentium/100x2	16	192					32	16				,353～354,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	DigitalCelebris FP5100	Pentium/100	16	128						16				,353～354,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	DigitalCelebris FP590	Pentium/90	16							16				,353～354,357～364(2枚),371～374/379～382(2枚),
	DigitalPrioris HX Server 590													,353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	DigitalPrioris HX Server 590RAID													,353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	DigitalPrioris HX Server 590DP													,353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	DigitalPrioris HX Server 590DPRAID													,353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	DigitalPrioris HX Server 5133													,353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	DigitalPrioris HX Server 5133DP													,353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	XL Server 560													353～354,357～364(2枚),
	XL Server 5100													353～354,357～364(2枚),
	XL Server 5100DP													353～354,357～364(2枚),
	XL Server													353～354,357～364(2枚),
	XL Server 466													,353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	XL Server 590DP													353～354,357～364(2枚),
	XL560													,353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	XL590													,353～354,357～364(2枚),371～374(2枚),
	XL5100													353～354,357～364(2枚),
	XL5100DP													353～354,357～364(2枚),
三菱電機	MS540 model5100-8 SX,A,B		16	128	0	4	2	8	32					224～227,232～250(2枚),228～230,
	MS540 model5166-17 C,CZ apricot	Pentium/166	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		224～227,338～356,357～364(2枚),
	MS540 model5100-8SX apricot													338～356,357～364(2枚),
	MS540 model5133-12SX,BX apricot	Pentium/133	16	128	0	4			32	16	256	256		338～356,357～364(2枚),
	MS540 model5133-12X apricot	Pentium/133	16	128	0	4			32	16	0	0		338～356,357～364(2枚),
	MS540 model5133-12A apricot	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		338～356,357～364(2枚),
	MS540 model5133-17B apricot	Pentium/133	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		338～356,357～364(2枚),
GATEWAY2000	4DX-33													353,355,361,353,
	4DX-33V													353,355,361,363,
	4DX2-50V													353,355,361,363,
	4DX2-66V													353,355,361,363,
	4DX2-66E													353,354,358,359(2枚),
	4DX2-66J	i486DX2/66	8							8	128	128		
	P5-60	*Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32					240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),228～230,
	P5-60J Family-PC	Pentium/60	8	128	0	4	2	4	32	16	256			240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),228～230,
	P5-75J	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),228～230,
	P5-90	*Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32					240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),228～230,
	P5-90J	Pentium/90	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),228～230,
	P5-100J	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),228～230,
	P5-120J	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		240～242,244,245,247～249(2枚),232～239(2枚),228～230,391～394(2枚),
	P5-75 マルチメディア	Pentium/75	8	128	0	4	2	4	32	16				224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,391～394(2枚),
	P5-90 プロフェッショナル	Pentium/90	8	128	0	4	2	4	32	16				224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,391～394(2枚),
	P5-100 マルチメディア	Pentium/100	16	128	0	4	2	8	32	16				224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,391～394(2枚),
	P5-120 プロフェッショナル	Pentium/120	16	128	0	4	2	8	32	16	?	256		224～227,232～250(2枚),228～230,338～340,342～344,391～394(2枚),
	P5-133 マルチメディア	Pentium/133	32	128	0	4	2	16	32	16	?	256		224～227,232～250(2枚),228～230(発売時期で対応できない場合があり。),338～340,342～344,391～394(2枚),
	P5-133 プロフェッショナル	Pentium/133	32	128	0	4	2	16	32	16	?	256		224～227,232～250(2枚),228～230(発売時期で対応できない場合があり。),338～340,342～344,391～394(2枚),
	P5-150 マルチメディア													391～394(2枚),
	P5-166 マルチメディア													391～394(2枚),
パッカードベル	PackMate 100CDT	Pentium/100								16				353～354,357～364(2枚),
	PackMate 120CDT	Pentium/120								16				353～351,357～364(2枚),
	PackMate 968Superene	Pentium/133	16						32	16				353～354,357～364(2枚),
	Spectria 600													353～354,357～364(2枚),
	Spectria 75CD													353～354,357～364(2枚),
	Spectria 75PM													353～354,357～364(2枚),
	Spectria VFM													353～354,357～364(2枚),
日本HP	Vectra XM2 4/100i													353～355,357～359,361～363,
	Vectra XM2 4/66i													353～355,357～359,361～363,
	Vectra VL2 4/33s													353～355,357～359,361～363,
	Vectra VL2 4/66													353～355,357～359,361～363,
	Vectra VL2 5/60													353～355,357～359,361～363,
	Vectra VE 4/66													353～355,357～359,361～363,
	Vectra VE 5/75													346～356,357～364(2枚),
	Vectra VL 5/90													346～356,357～364(2枚),391～394(2枚),
	Vectra VL 5/100													391～394(2枚),
	Vectra VL 5/120													391～394(2枚),
	Vectra VL 5/133													391～394(2枚),
	Vectra XM 5/120													346～356,357～364(2枚),
	Vectra XM 5/90													346～356,357～364(2枚),
	Vectra XU 5/90c													346～356,357～364(2枚),
マイタック	4060lt U-24A-B													353～355,357～359,361～363,
沖	if Station 466DL													353～355,357～359,361～363,
オリベッティー	M4-75 ,S,CD MODULO	Pentium/75	8	128					32	16				353～354,357～364(2枚),
	M4-90 ,S,CD MODULO	Pentium/90	8	128					32	16				353～354,357～364(2枚),
	M4-100 ,S,CD MODULO	Pentium/100	8							16				
	MODULO M4													353～355,357～359,361～363(2枚),
	MODULO M4-82													353～355,357～359,361～363(2枚),
	MODULO M4-482	Pentium/60	8	128						16				
	MODULO M4-424	i486SX/33	4	64						8				
	MODULO M4-464	i486DX2/66	8	64						8				
	MODULO M4-484	IntelDX4/100	8	64						16				
	MODULO M4-424S	i486SX/33	4	64						8				
	MODULO M4-464S	i486DX2/66	8	64						8				
	MODULO M4-484S	IntelDX4/100	8	64						16				
	MODULO M4-422S	i486SX/33	4	64						8				
	SUPREMA M6-860	i486DX2/66	8	64						8				354,355,358/359/362/363(2枚),
	SUPREMA M6-880	Pentium/60	16	128						16				354,355,358/359/362/363(2枚),
	SUPREMA M6-620	Pentium/60	16	256						16				354,355,358/359/362/363(2枚),
	SUPREMA M6-400	i486SX/25	4	36						8				354,355,358/359/362/363(2枚),
	SUPREMA M6-440	i486DX/33	8	100						8				354,355,358/359/362/363(2枚),
	SUPREMA M6-460	i486DX2/66	8	100						8				354,355,358/359/362/363(2枚),
サンヨー	EXAGE V 19CV													353～355,357～359,361～363,
	MBC-T513S	Pentium/133	16	64	0	4	2	8	16	8				224～226,232～250(2枚),228～230,
SHARP	PC7901J	i486SX/25	4	36						8				353,355,361,363,
	PC7902J	i486SX/25	4	36						8				353,355,361,363,
	PC7903J	i486DX2/66	8	36						8				353,355,361,363,

Track 4
Windows用シーケンサ大集合 第2章

富士通
Vision J for Windows V2.5

ミディア
Micro LOGIC for Windows ver 1.6

カメオインタラクティブ
Cubasis Audio J for Windows

先日，ローランドからSC-88の後継機に相当する待望の最新機種『SC-88Pro』（価格89,800円）が発表されました。カタログ・スペックを見るかぎりは，10万円を切る価格帯の音源の中では，ダントツの性能を持っているようです。

また，SC-88Proの発表にともない，従来機種のSC-88VLの廉価版なども発表され，高性能な音源をより手軽に購入できるようになりました。

長い沈黙を破ったローランドに対し，怒濤（どとう）の新機種攻勢から一息ついた感のあるヤマハが，どのような巻き返しにでるのか？　注目したいところです。

さて，それでは前回に引き続き，Windows用シーケンス・ソフトを紹介していきましょう。

Vision J for Windows V2.5
価格68,000円

■問い合わせ先
富士通パレックス　☎03-5703-2752

『Vision（ビジョン）』といえば，シーケンサの世界ではとてもメジャーな製品です。そのVisionをWindowsに移植したものが，この『Vision J for Windows V2.5（以降Vision V2.5と略）』です。

Vision V2.5の大きな特徴の一つに，複数のMIDI機器をコントロールできる機能があげられます。“OMS”という外部MIDI機器管理ツールと連携することにより，複雑に接続された外部MIDI機器を，一括してコントロールできるようになっているのです（**写真1**）。

前回，シーケンサにはノーテーション／ピアノロール／数値入力など，何種類かの入力方式があるという話をしました。Vision V2.5は，最近のシーケンサと同様に，そのすべての入力方式に対応しています。ただし，実際に使ってみたところ，どちらかというと鍵盤などを使ったリアルタイム入力に向いているソフトのように感じました。

このVision V2.5は，初心者が1台のMIDI音源を使って音楽を楽しむためのソフトといった感じではなく，複数の機材を縦横に使いこなすようなパワー・ユーザーに向いているシーケンサといえるでしょう。

《写真1》複数のMIDI機器のコントロールをサポートするOMS

Micro LOGIC for Windows ver 1.6

価格40,000円（インターフェース付き）／30,000円（インターフェースなし）

■問い合わせ先
ミディア ☎03-5373-1502

『LOGIC（ロジック）』も，シーケンサの世界では大御所の一つです。Windows版としては，Windows95用最新バージョン『LOGIC Audio for Windows 95』が発売されたばかりですが，今回紹介するのはその廉価版に位置づけられる『Micro LOGIC（マイクロ・ロジック） for Windows ver 1.6（以降Micro LOGICと略）』です。ちなみにこのソフトも，一般的な入力方式のすべてに対応しています。

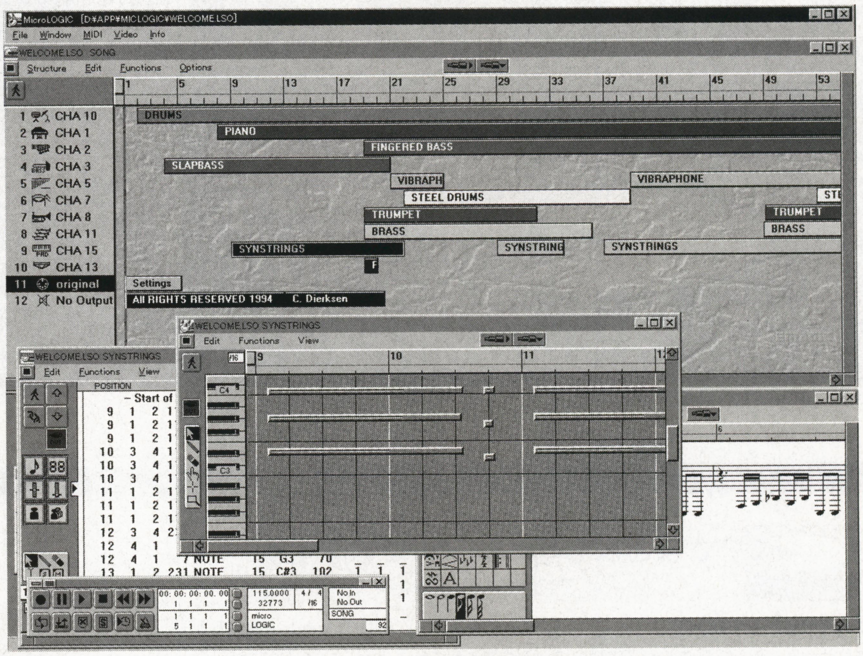
Micro LOGICの第一印象は，「うわー，かっちょえー」でした。ウィンドウの背景に貼ってあるテクスチャや，やけに強調された立体感など，外見的な部分もさることながら，全体の設計がみごとに計算された，すばらしく統一感のあるデザインです。

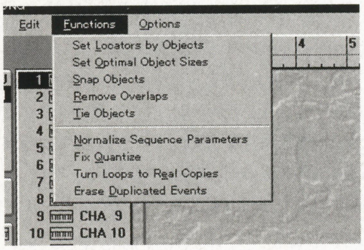
このソフトは多機能ながら，その洗練されたユーザー・インターフェースのためか，あまりゴチャゴチャした感じはありませんでした。

ただし，このMicro LOGICは英語版です。また，メニューなどに表記される英文も，他の英語版のシーケンサとくらべると少々長め。英語が苦手な人には，どれがどの機能なのかわかりにくいという印象がありました（写真2）。英語版とはいえ，きちんとした日本語のマニュアルが付属しているので，まずはそれを熟読する必要がありそうです。

本家LOGICは，どちらかというと理系の人間に人気のあるシーケンサといわれています。それは，非常に統一感のある設計思想が，理論的な理系の人間をひきつけるからでしょう。

その設計思想は，廉価版であるMicro LOGICにもみごとに生かされています。そのため生粋（きっすい）の音楽系というよりは，むしろコンピュータの世界から，音楽に興味を持った人に向いているソフトといえるかもしれません。





《写真2》英語のメニューに，とまどう人も多いかも

Cubasis Audio J for Windows

価格オープンプライス

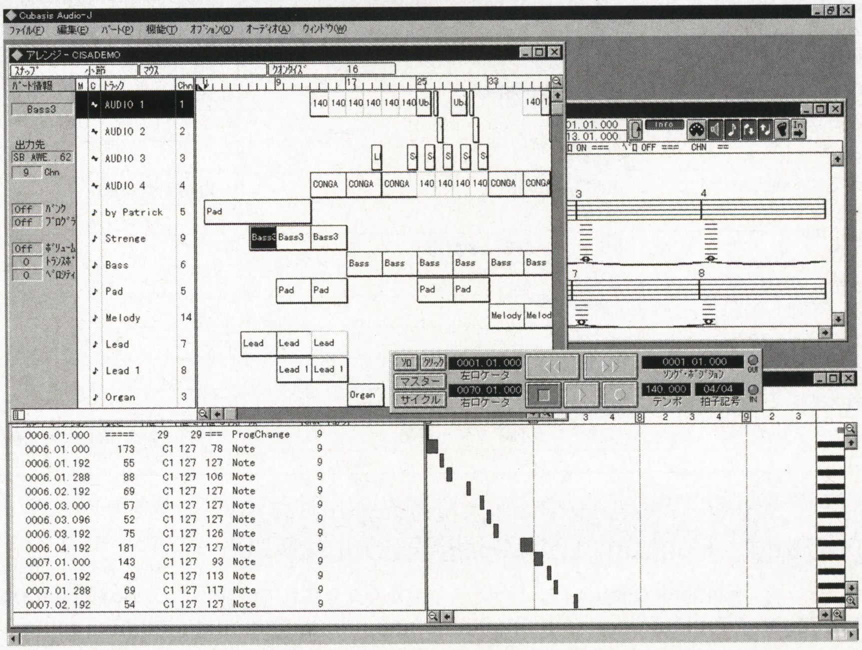
■問い合わせ先
カメオボイスバック ☎03-3360-1558
☎06-764-1918

Cubase（キューベース）シリーズにも，機能によっていくつかの製品がありますが，今回は『Cubasis Audio（キューベーシス・オーディオ）J』を紹介します。

Cubaseシリーズの特徴は，短いシーケンスを入力し，そのシーケンス単位で音楽を作っていく点です。似たようなアプローチ方式を採用しているシーケンサはいくつかありますが，Cubaseシリーズはとくにその方式を徹底して行なっています。

入力方法は，基本的にリアルタイム／ステップ入力など，外部鍵盤を使った方法が向いているようです。ピアノロールや数値入力，ノーテーションなどにもひととおり対応していますが，コンピュータのみでの入力は少しむずかしい気がしました。

ちなみに，この製品もAudio（ハードディスク・レコーディング）機能に対応している製品です。ハードディスクの転送能力チェック機能なども備えられており，かなり本格的な使用にも耐えるようです。



Information Catch Up
インフォメーションキャッチアップ

パソコン

さまざまな基本ソフトで動作するノート・パソコン

●プロサイド　WIN5400

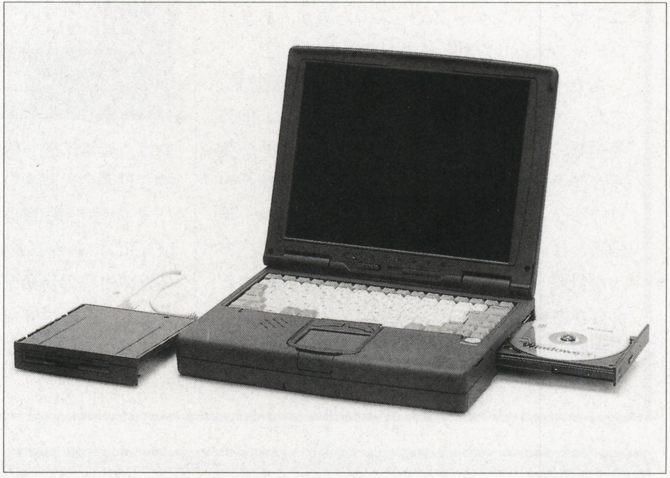
プロサイドが新しく発売した『WIN5400』シリーズは，CPUにPentium-200MHz，166MHzを採用した，高速処理が自慢のノート・パソコンです。

基本ソフトが付属していないため，別途ソフトを購入する必要があります。めんどうだと思うかもしれませんが，Windows95以外の基本ソフトを利用する人にとっては，ソフトが付属していないほうが逆に好都合かもしれませんね。

映像出力として，コンポジットビデオ出力端子を装備。この端子を利用して画像をTVに出力すれば，迫力ある大画面でゲームや動画を楽しめます。また，CD-ROMドライブや3Dサウンド機能が装備されており，ビジネスにおけるプレゼンテーション用としてだけでなく，省スペースのデスクトップ・パソコンとしての使用も可能になっています。

搭載メモリは，上位モデルで最大容量の40MBを確保しました。Windows95や大型アプリケーション・ソフトを動作させても，ストレスなく作業を進められるでしょう。

また，赤外線通信ポートを装備しているので，赤外線通信をサポートしたパソコンと，接続作業なしにデータのやりとりが可能になっています。その他にも，新しいタイプのバッテリを採用することで，稼動時間がこれまでのモデルより20％向上しました。FDDをケーブルで接続すれば，セカンド・バッテリも装着でき，バッテリによる稼働時間をさらに延ばすことができます。



通信機能の拡張には，FAXモデムカードとインターネット接続ソフトがセットになった専用オプション『インターネット接続キット』（価格25,000円）が用意されています。導入すれば，発売元であるプロサイドが運営しているインターネット・プロバイダに簡単に接続でき，インターネットをすぐに利用できるようになります。

■問い合わせ先
プロサイド株式会社
☎03-3255-1517
■ホームページ
http://www.proside.co.jp/

■WIN5400シリーズ主なモデルとその仕様

製品名	WIN5420T／40MBモデル	WIN5416D／24MBモデル
価格	500,000円	348,000円
CPU	Pentium-200MHz	Pentium-166MHz
キャッシュ	16kB	
2次キャッシュ	256kB	
メモリ（最大）	40MB（40MB）	24MB（40MB）
ビデオメモリ	2MB	
FDD	3.5インチ3モード対応	
HDD	1GB	
CD-ROMドライブ	6倍速	
グラフィック・アクセラレータ	GD7548	
サウンド機能	3D機能対応ESS1688 16bit	
通信機能	オプション	
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶	11.3インチTFTカラー液晶

高性能ノート・パソコンにPentium-150MHz搭載モデルが登場

●ソーテック　WinBook Quattro（ウィンブック-クワトロ）／V

ソーテックから発売されているWinBook Quattro／Vシリーズは，6倍速CD-ROMドライブやZVポートを搭載した高性能ノート・パソコンです。今回，新たにPentium-150MHzを搭載した『WinBook Quattro／V 150X』が登場し，ラインアップがさらに充実しました。

この新モデルの登場にあわせて，従来モデルの価格も改定され，高性能ノート・パソコンがより購入しやすくなっています。

CPUの交換やメモリ増設など，本体の性能アップがむずかしい印象をうけるノート・パソコンですが，このWin Book Quattro／Vは，その常識をくつがえすパワーアップ可能な構造が最大の特徴となっています。

ドーターボード仕様により，CPUの交換が手軽に行なえるようになっています。これなら，高速CPUへの換装も簡単に行なえます。本体裏面には，拡張メモリ装着用のスロットが用意されており，最大で80MBまでのメモリ増設が可能です。

ノート・パソコンに欠かせないPCカード・スロットは，Type II，Type IIIのPCカードを同時に使用でき，Type IIIのHDDカードを装着したまま，FAXモデムカードを装着するといった活用ができます。

CD-ROMドライブ，FDD，バッテリがそれぞれ専用のスロットにおさまっており，屋外で使用する際にも，めんどうな交換作業なしにすぐに持ちだせます。

WinBookには，このQuattro/Vシリーズの他にも，携帯性を重視し外付けタイプのFDDが付属したBird（バード）シリーズがあります。このBirdシリーズの価格も，Quattro/V 150Xの登場にあわせて改定されました。

予算や使用目的に合わせて，自分に合ったノート・パソコンを見つけましょう。

■問い合わせ先
株式会社ソーテック
☎045-224-3311
■ホームページ
http://www.sotec.com/

■WinBookシリーズ主なモデルとその仕様

製品名	WinBook Quattro／V150X	WinBook Bird133
価格	598,000円	448,000円（新価格）
CPU	pentium-150MHz	Pentium-133MHz
キャッシュ	16KB	
2次キャッシュ	256kB	
メモリ（最大）	32MB EDO RAM（80MB）	16MB EDO RAM（48MB）
ビデオメモリ	2MB	1MB
FDD	3.5インチ3モード対応	3.5インチ3モード対応（外付）
HDD	1.35GB（脱着式）	810MB（脱着式）
CD-ROMドライブ	6倍速内蔵	オプション
グラフィック・アクセラレータ	CT65550（64bit）	CT65548（32bit）
サウンド機能	16ビットSoundBlasterPRO互換（FM音源付属）	
通信機能	オプション	
ディスプレイ	12.1インチTFTカラー液晶	11.3インチTFTカラー液晶
主な付属ソフト	Windows95	

Windows95とマックOSが動作する驚異のパソコン

Catch Up!

●コジマ　Macintosh Performa 5410／DOSコンパチブル

家電量販店のコジマから，マックOSとWindows95の二つの基本ソフトが動作するオリジナル・パソコン『Macintosh Performa 5410／DOSコンパチブル』（価格318,000円）が発売されました。

これは，ベースとなるMacintoshに，Windows95を動作させるDOS／Vボードを装備したもので，これにより1台のパソコンでマックOS，Windows95両方の基本ソフトの動作が可能になっています。

CPUは，パソコン本体部にPowerPC 603e-120MHz，DOS／Vボードにサイリックス社の5x86-100MHz（Pentium-75MHz相当）が搭載されています。この二つのCPUが，マックOSとWindows 95を動作させているのです。

完全な並列処理なので，必要に応じて基本ソフトを瞬時に切り換えることができ，それぞれに対応したアプリケーション・ソフトを使いわけることができます。

たとえば，Windows95で動作するグラフィック・ソフトで画像を読み込み，マックOSで動作するDTPソフトに移動させる，といった作業も可能になっています。

ベースとなるMacintoshは，現在発売中の製品の中では標準的ともいえる性能を持ったモデルです。サウンド機能の他にもFAXモデムを内蔵しており，マルチメディア・タイトルやゲーム，パソコン通信やインターネットをすぐに楽しめる環境が整っています。

このパソコンでMacintosh，Windowsを一度に手に入れるのもいいかもしれませんね。

■問い合わせ先
株式会社コジマ
☎028-621-0001
■ホームページ
http://www1.toppan.co.jp/kojima/

■Macintosh Perfoma 5410／DOSコンパチブルの主な仕様

製品名	Macintosh Perfoma 5410／DOSコンパチブル
価格	318,000円
ボックス	一体型
CPU（本体）	PowerPC603e-120MHz
2次キャッシュ	オプション
メモリ（最大）	16MB（136MB）
FDD	3.5インチ1基内蔵
HDD	1.6GB
CD-ROMドライブ	4倍速
サウンド機能	16ビットステレオ（SRSサラウンド）
通信機能	データ部：28,800bps　FAX部：14,400bps
拡張バス（空き）	PCI拡張スロット×1（0），ビデオ入力用拡張スロット×1（1）
ディスプレイ	15インチマルチスキャン
主な付属ソフト	マックOS，Windows95，WWWブラウザ，通信ソフト

■DOSボード主な仕様

CPU	5x86-100MHz
2次キャッシュ	128kB
メモリ	16MB
拡張ポート	ゲームポート

東芝がパソコン用DVD周辺機器を発表

●東芝　SD-M1002，IPC0101A

東芝は9月，パソコンでDVDを楽しむための各周辺機器を発表しました。これらの周辺機器はパソコン・メーカーにOEM供給され，年末から97年の初めには，これらを内蔵したパソコンが各メーカーから登場する予定です。

DVDはその膨大な記録容量により，映像の記録だけでなく，DVD-ROMとしてパソコンでの活用においても注目を集めています。

SD-M1002は，パソコン内蔵型のDVD-ROMドライブです。DVD形式によって記録された，8.5GBの大容量データへのアクセスが可能になっています。「デュアル・レンズ・ピックアップ機構」により，従来の音楽CDやCD-ROMにも対応しており，DVD-ROMドライブ兼CD-ROMドライブとして活用できます。

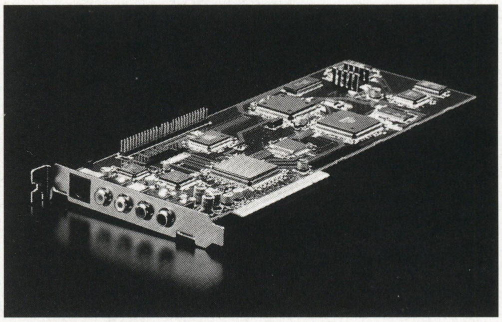
IPC0101Aは，DVDに記録された映像や音声を，パソコンで再生するためのDVDデコーダ・ボードです。PCIバス対応で，MPEG2ビデオ・デコーダ，オーディオ・デコーダなど，DVD環境に必要な各再生機能を装備しています。Sビデオ出力端子やデジタル・オーディオ出力端子を備えており，大型テレビやオーディオ・システムへの出力も可能になっています。

これらの機器を組み込んだパソコンがいつ登場するか，そしてDVD技術がパソコンでどのように活用されるのか，今からとても楽しみですね。

■DVD-ROMドライブ問い合わせ先
株式会社東芝
記憶情報機器事業部
☎03-3457-2932

■デコーダ・ボード問い合わせ先
株式会社東芝
パーソナル情報機器事業部
☎03-3457-2617

■ホームページ
http://www.toshiba.co.jp



ソフト導入の時間が大幅に短縮できるCD-ROMドライブ

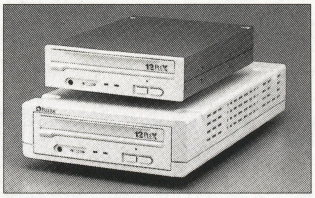
●プレクスター　12PLEXシリーズ

プレクスターから12倍速のCD-ROMドライブ，12PLEXシリーズが発売されました。データ転送速度が12倍速になったことで，これまでのCD-ROMドライブでは処理しきれなかった膨大なデータも，快適に扱えるようになりました。アプリケーションの導入なども，短時間で行なうことができます。

音楽CDの曲を12倍速でデジタル・データとして取り込めるユーティリティ・ソフトが付属しており，パソコンでの音楽アレンジや，ビデオ編集などで重宝しそうです。

インターフェースはSCSIで，Windows95のプラグ＆プレイ機能に対応しており，めんどうなSCSI-IDの設定も自動的に行なってくれます。

◆PX-12TSシリーズ主な仕様
PX-12TSe（外付け）価格：42,800円
PX-12TSi（内蔵）価格：37,800円
インターフェース：SCSI-2
対応ディスク：CD-ROM，CD-i，フォトCD，CD-DA，CD-ROM XA，ビデオCD，CDエクストラ
平均シークタイム：90ms
データ転送速度：1,800kB／s



■問い合わせ先
プレクスター株式会社
テクニカルサポートデスク
☎03-3847-8317

据え置きのスピーカとして考慮した小型スピーカ

●パイオニア　MPC-PS30

『MPC-PS30』(価格8,500円）は，本体を小さくして省スペース化したり，スピーカ部分に傾斜をつけて音がユーザーに届きやすくするなど，パソコン用ならではの工夫が施された小型スピーカです。

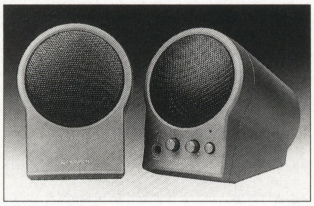
色は，ホワイトとグレーの2色を用意。グレーのスピーカなら，グレーの本体色が多いノート・パソコンと組み合わせても，配色が統一できます。

入力端子が2系統用意されているので，パソコンと接続したまま，ポータブルMDを同時接続して音楽を聞くといったことも可能です。

◆MPC-PS30主な仕様
形式：フルレンジ密閉型
アンプ出力：3W+3W
再生周波数：70Hz～20kHz
スピーカ：80mmフルレンジ防磁タイプ
外形寸法（幅×高さ×奥行き）：103×137×176.5mm

■問い合わせ先
パイオニア株式会社
パソコンインフォメーションセンター
☎03-3495-6640

■ホームページ
http://www.pioneer.co.jp/indexj.html



カラオケ，インターネットが楽しめる多機能通信端末

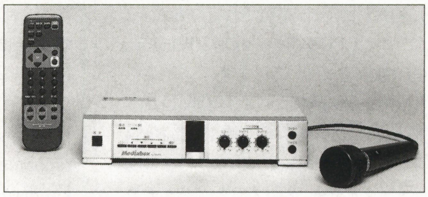
●タイトー／京セラマルチメディアコーポレーション　Mediabox（メディアボックス）

Mediabox（価格39,800円）は，電話回線とテレビに接続するだけで，インターネットや通信カラオケが楽しめる新しい通信端末機器です。インターネットから通信カラオケまで，多彩な通信サービスをリモコン一つで利用できます。

インターネットの利用は，発売元である京セラマルチメディアコーポレーションが専用のプロバイダとなり，30分単位の従量制の料金システムで楽しめるようになっています。

通信カラオケやゲームは，月々の基本料金を支払い，受信した曲数やゲームで遊んだ回数に応じて課金を支払う，基本料金＋従量制になっています。

◆主な料金システム
月額基本料：1,500円
インターネット：350円／30分
通信カラオケ：30円／1曲
ゲーム：50円／5クレジット



■問い合わせ先
株式会社タイトー
お客様ご相談センター
☎03-5352-0755（東京）
☎06-445-0755（大阪）
株式会社京セラマルチメディアコーポレーション
Xデータネットお客様ご相談センター
0120-57-0755

■ホームページ
タイトー
http://www.taito.co.jp
京セラマルチメディアコーポレーション
http://www.kyocera.co.jp

Catch Up! マウスとテンキーが合体！！

●オムロン　MS10

オムロンより発売されているテンキー内蔵マウス『MS10』（価格8,900円）は，テンキーのないノート・パソコン利用者にうってつけの周辺機器です。

ノート・パソコンの場合，テンキーは文字入力キーを切り換えて使用する場合が多いため，表計算ソフトで数値を入力するのはめんどうです。また，ノート・パソコンに装備されたパッドでは，どうにもカーソルをうまく移動できないという声も聞かれます。

しかしこのMS10を利用すれば，そんな入力のイライラも一気に解消。テンキーとマウスの二役をこなしてくれるので，設置にも場所をとりません。また，リターン，シフト，コントロールといったキー機能も用意されているので，ちょっとしたキー操作のときでもマウスを離さずに行なえ，作業効率も一段とアップします。

ノート・パソコン利用者にとっては，まさに必携のアイテムですね。

■問い合わせ先
オムロン株式会社
周辺機器事業部東部営業課
☎045-411-7223

■ホームページ
http://www.omron.co.jp

ソフト

Catch Up! ハガキ作成ソフトとフォント イラストがそろったお買い得パック

●リコー　筆百彩 お買い得パック

『筆百彩 お買い得パック』（価格7,700円）は，毛筆による文字印刷が可能な本格ハガキ作成ソフトと，文字フォントやイラストなどの素材集がセットになったパック製品です。

ハガキ作成ソフト筆百彩では，毛筆独特の文字のかすれ，にじみなどを再現でき，あたかも人間が書いたような毛筆文書を印刷できます。また，文字に影やグラデーションを付けることもでき，毛筆印刷を名刺や表彰状などにも活用できます。

フォント，イラスト集では，10書体のフォントや，季節を表すイラストなど，筆百彩をより幅広く活用するための素材が1,400点収録されています。

このパック製品は4万本の限定出荷となっているので，今年パソコンで年賀状を作成しようと思っている人は，急いで購入しましょう。

■問い合わせ先
株式会社リコー
TTWインフォメーションセンター
☎045-477-1639

■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp

Catch Up! マウス操作だけで ホームページが作成できる！

●インテリジェンス コミュニケーション IC@home（アイシー・アット・ホーム）／Editor　ver.1.0

『IC@home／Editor』（価格14,800円）は，マウス操作で手軽にホームページを作成できる，ホームページ作成ソフトです。

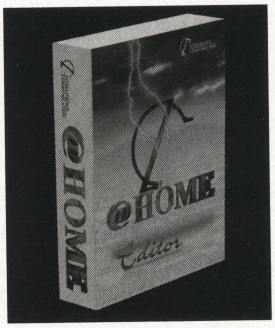
IC@home／Editorは，これまでのホームページ作成ソフトにくらべ，サンプル・データが多く収録されているのが特徴です。ホームページの基本レイアウトやグラフィックなどが，豊富に用意されています。それらをマウスで配置するだけで，プロ顔負けのホームページを作成できるのです。

これらのホームページ作成データは，これからも@homeシリーズとして続々と発売される予定になっています。

IC@home／Editorを駆使して，友達もびっくりのオリジナル・ホームページを作成してみましょう。

■問い合わせ先
インテリジェンス コミュニケーション株式会社
☎03-5474-4376

■ホームページ
http://www.icusa.com



Catch Up! ホームページ自動巡回もしてくれる翻訳ソフト

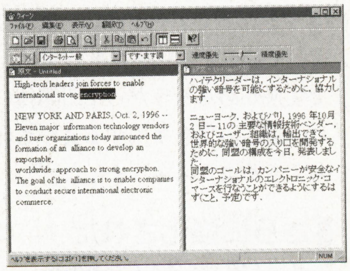
●IBM　インターネット翻訳の王様

『インターネット翻訳の王様』（価格7,800円）は，ホームページに書かれた英語を翻訳するだけでなく，ホームページの自動巡回機能もあわせ持った，高機能翻訳ソフトです。

各機能は，「キング」「クイーン」「ナイト」にそれぞれ分類されます。

キングは，ホームページに書かれた英語文書を日本語に翻訳する機能を表します。クイーンとは，テキストファイルの英語文書を翻訳する機能のことです。アプリケーション・ソフトに付属している英語で書かれたreadme.txtや，英語で書かれた電子メールを読むときなどに利用します。ナイトは，あらかじめ指定したホームページに，決まった時間にアクセスする機能です。アクセスしたホームページはパソコンのハードディスクに保存され，回線を接続しなくてもそれらのホームページの最新情報を見ることができ，通信費の節約になります。

■問い合わせ先
日本IBM
ダイヤルIBM
📞0120-04-1992



■ホームページ
http://www.ibm.co.jp

その他

Catch Up! NEC関連会社が日本でのDOS/Vパソコン販売を開始

●パッカードベルNECジャパン

NECは，パッカードベルNEC（本社：アメリカ）と設立したパッカードベルとの関連会社「パッカードベルNECジャパン株式会社」（以下PB-NECジャパン）の営業活動を，10月1日から開始したことを発表しました。これにより，NECから国内向けDOS／Vパソコンが販売されることになります。

PB-NECジャパンは，これまでのパッカードベルの日本における事業活動を継承し，大型家電店や大手スーパー，パソコン専門店などへ，パーソナル向けパッカードベル・ブランドのパソコンを販売していきます。またビジネス向けパソコンとして，新たにPB-NECジャパン・ブランドのデスクトップ，ノート・パソコンを販売していく予定です。

NECでは，流通，製造，保守サービスの面から，PB-NECジャパンを全面的にバックアップすることもあわせて発表されました。

■問い合わせ先
パッカードベルNECジャパン株式会社

Packard Bell NEC

▲同社のロゴマーク
☎03-5445-0780（代表）

■関連ホームページ
http://www.nec.co.jp

日本語ワープロ・ソフトの決定版
一太郎7 for Windows95 ついに登場

予約特別価格：　20,000円（標準価格：　40,000円）
乗換え予約価格：12,000円（乗換え価格：20,000円）
キャンパス価格：　9,800円（学生証などの証明証が必要）

今やすっかりワープロ・ソフトの定番となった一太郎の最新バージョン『一太郎7 for Windows95』が登場しました。たび重なる発売延期に，やきもきさせられた人もいるのではないでしょうか。

しかし，待っていたかいもあり，"新"一太郎にはさまざまな新機能が満載されています。正確な日本語の入力から，多彩なレイアウト設定，ホームページの作成も可能な，究極のワープロ・ソフトの誕生です。

洗練された日本語入力システム『ATOK10』

ビジネス・ソフトをあまり利用しない人でも，一太郎というワープロ・ソフトは聞いたことがあると思います。最近は多くのパソコンにプレインストールされているので，知っている人も多いでしょう。その一太郎に待望の最新バージョン『一太郎7 for Windows95』が登場しました。

最新バージョンのIME（日本語入力システム）『ATOK10（エートック）』を搭載し，より高度な変換効率を実現しました。今回新たに加わった「ら抜き表現の指摘」では，思わず使ってしまう「ら抜き言葉」を指摘するだけでなく，正しい表現に訂正までしてくれます（**写真1**）。また，これまで変換がめんどうだった口語体にも対応し，話し言葉を多用する文章も自然に入力できるようになりました。

さらに強化されたインターネット機能

前バージョンである一太郎6.3から搭載されたインターネット機能も，一太郎7では大幅に強化されています。WWWブラウザは，『JustView（ジャスト・ビュー）』と『Netscape（ネットスケープ） Navigator（ナビゲータ）』の二つを装備。電子メールの確認には『JustMail（ジャスト・メール）』を利用します。

ホームページ作成機能は，必要な項目を入力していくだけの簡単操作。レイアウトを確認しながら，はじめての人でも手軽にホームページを作れるようになっています（**写真2**）。もちろん，一太郎で作成した文書をHTMLファイルに変換することも可能です。

『JustNet（ジャスト・ネット）』へオンライン・サインアップで入会できる他，3時間の無料アクセス権が付属。モデムさえあれば，即インターネットに接続が可能です。

DTPソフトに迫る多彩なレイアウト機能

これまでも定評のあったレイアウト機能も，より使いやすくなりました。

テキストや図，絵などを枠単位で管理し，位置や大きさを自由に設定。ちょっとしたデザイナー気分でレイアウトが行なえます（**写真3**）。文字間や文字装飾なども細かく設定でき，DTPソフトに迫るクオリティの紙面が作成可能です。

この記事の原稿は，一太郎7で作成しました。フルインストールで136Mバイトという大容量アプリケーションながら，かなり快適に動作します。

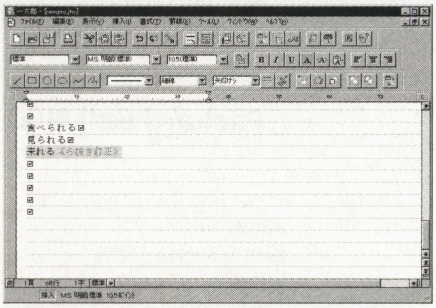
より使いやすく，多機能になった一太郎7。その高い完成度を，ぜひあなた自身で確認してください。

動作環境

OS：　Windows95，または WindowsNT3.51
CPU：Intel DX4以上（Pentium推奨）
メモリ：
　Windows95の場合 16MB以上（推奨32MB以上）
　WindowsNTの場合 24MB以上（推奨40MB以上）
HDD：
　標準セットアップ　95MB以上
　最小セットアップ　40MB以上
　すべてセットアップ120MB以上
その他：要CD-ROMドライブ

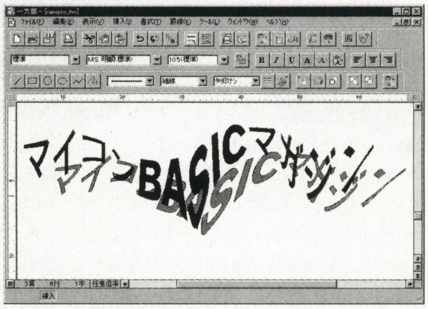
問い合わせ先

ジャストシステム・インフォメーションセンター
☎ 03-5412-3939（東京）
☎ 06-886-9300（大阪）
☎ 0886-55-8300（徳島）
■ホームページ■
http://www.justsystem.co.jp



《写真1》ATOKもついに10代目。ら抜き言葉や口語体にも対応し，日本語入力がさらに楽になった

《写真2》ワープロでもインターネットは欠かせない。初心者でも手軽にホームページを作成できる



《写真3》好きな文字を思いどおりにデザインできる。一太郎の表現力はさらに向上した

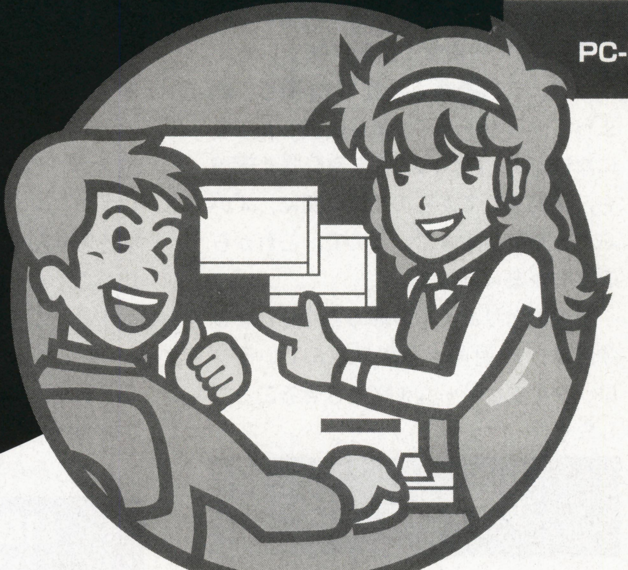
BM プログラマー＆クリエイターへの登竜門

プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X1/turbo
X68000
FX-890P
PC-E500

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・ＨＴＭＬのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1） プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2〜3本入れてもらえば安心です。

注2） プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3） フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

PC-FXのソフトが誰でも作れてしまう

PC-FX ゲームアクセラレータ講座

其ノ十二 「ブロックくずしゲームを作ろう パート3」の巻

手賀　俊行

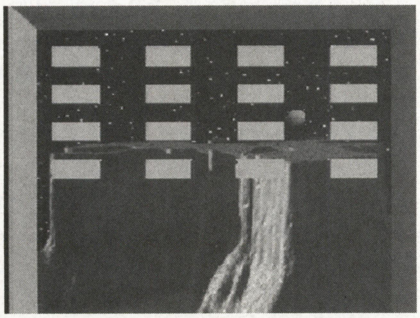
今年はいつもよりちょっと寒くなるのが早いような気がする今日この頃ですが，みなさんも体の調子を崩さないようにしてください。かくいう私は，寝相が悪いので，ちょっと前まで風邪気味でした。

さて，この連載も今回で12回目。始まってからちょうど1年が経過したことになります。PC-FXGAを取り巻く環境も，発売されてからの1年の間に，ずいぶんと充実してきているので，これからの展開が楽しみです。

連載のとりあえずの締めくくりとなる今回は，10月号から取り組んでいるブロックくずしゲームを完成させることにします。

今回のテーマは

前回までで，ブロックくずしゲームの要素として，「壁」「ブロック」「ボール」の表示ができるようになっていたはずです（**第1図**）。



《第1図》前回のプログラムの実行画面

今回は，それに加えて，自分で操作するキャラクターを表示して，これをパッドの操作で移動できるようにしましょう。また，前回まではボールが壁で反射しなかったので，反射して動くような処理も入れていきます。

健太君「今日は久しぶりにパッドの操作をプログラムにしないといけないね」
ゆきちゃん「そうだけど，まあそんなに焦ることもないわよ。まずは，自機を表示するところから始めなくちゃ」

とりあえず2人は，前回までに入れることのできなかった，自機の表示を行なうところから手をつけるようです。

自機のモデルはどうするの？

健太君「それじゃあ，自機のモデルデータをまた作らないといけないのかな。結構面倒くさいねえ」
ゆきちゃん「そのことなんだけど，自機も直方体にするなら，ブロックのオブジェクトを利用してもいいじゃないかしら。そうすれば，新しいモデルを用意する必要もないし」
健太君「なるほどね。じゃあ，色だけ変えてみるとか？」
ゆきちゃん「それでもいいんだけど，色を変えるとなると，ブロックのオブジェクトをそのまま使うわけにはいかないわよ。オブジェクトの色の指定をするのは，モデルのダンプ関数FarlDumpTriangleListのところだから，もう一つコマンドを格納しておくバッファを用意しないといけないわ」
健太君「そう言われれば，そうだなあ。描画コマンドをたくさんにすると，それだけメモリを消費するから，今回はブロックのオブジェクトをそのまま使えばいいか」

ボールの移動の処理

自機のモデルとしては，ブロックのモデルをそのまま使うことにして，次に2人は，ボールを動かすルーチンを作成することにしたようです。そのためには，壁に当たったら反射するようにしないといけませんから，ちょっと工夫が必要です。

ゆきちゃん「次にボールを動かしましょうよ。それもただ一直線に飛んでいくんじゃなくて，ちゃんと壁に当たったら反射するようにして」
健太君「ああ，それならそんなに難しくないよ。ブロックを壊す処理は後に回すとして，とりあえずフィールド内を飛び回るようにするなら，こういうふうに考えればいいと思う」

健太君の説明によると，まずボールの

飛んでいく方向と速さを表す速度ベクトル（ν_x, ν_y）を準備します。それから，ボールの現在の位置を表す位置ベクトルとして（γ_x, γ_y）というものも必要です。

なぜ，このように二つの方向（x軸方向とy軸方向）だけでいいかと言いますと，PC-FXGAのFARLライブラリでは，視線がz軸方向を向いているため，物体がテレビ画面に対して手前または奥に移動しない限りは，z座標が変化しないからです。

つまり，ブロックくずしゲームは，z軸に垂直な平面を舞台にしているので，ボールがz軸方向に動くことはないというわけです。

ボールの反射は？

ゆきちゃん「健太君の言いたいことわかるわ。現在のボールの位置に応じて，ボールをFARLに用意されている平行移動の関数FarlTranslate4x4M187で移動して表示するんでしょ」

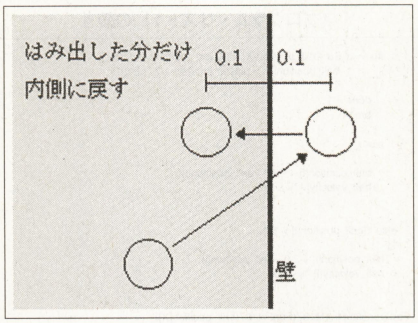
健太君「そのとおり。それで，ゲームのメインとなるループを回るたびに，ボールの速度ベクトルをに加えていけば，時間とともにボールが動いていくように見えるってわけ」

ゆきちゃん「うん，それはわかっているんだけど…。壁で反射する処理はどうやったらいいの？」

健太君「ああ，それも難しくないと思うよ。一応，図を使って説明したほうがわかりやすいかな（**第2図参照**）。まず，ボールがちゃんとフィールドの中を動いているとしようよ」

ゆきちゃん「つまり，ボールのx,y座標が-1.0から1.0の間にあるってことでしょ」

健太君「うん，そういうこと。それで，



《第2図》：壁での反射

あるとき描画のメインループを回っている最中に，ボールの位置を更新したらボールがフィールドの外に飛び出てしまったとするよ。図（**第2図**）に示したのは，x座標が1.0よりも大きくなって1.1になってしまった場合なんだ」

ゆきちゃん「あっ，図を見ていたらなんだかわかってきたわ。はみだした分だけ，内側に戻そうとしてるのね」

健太君「なーんだ，ばれちゃったか。まったくそのとおりなんだ。だから，外側に0.1だけはみだしたのなら，無理やり0.1だけ壁よりも内側のところに移動させてやれば，ちょうど反射と同じような処理をすることができるんだよ」

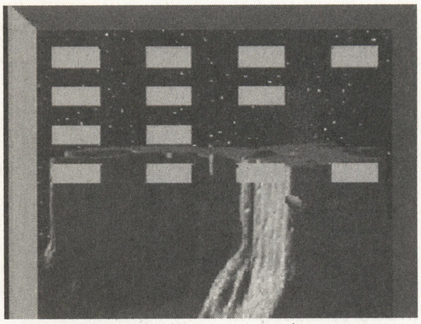
ブロックをくずす

ようやく2人は，壁で反射しながら動くボールの処理にめどがついたようです。次は何にとりかかるのでしょうか。

ゆきちゃん「これでボールがある程度動き回るようになったから，そろそろブロックとボールの当たり判定をしてブロックを消すようにしましょうよ」

健太君「うーん，でも案外難しいんじゃないかなあ」

ゆきちゃん「難しく考えていないで，とりあえずこんな感じにしてみない？ブロ



《第3図》：プログラム・リスト1の実行画面

ックの配置に対応した二次元の配列を準備して，対応するブロックを表示するかどうかのフラグにするの」

健太君「すると，ブロックを表示する部分で，if文を使ってフラグを判定するんだね。たとえばフラグが0だったら表示しないとか」

ゆきちゃん「そうそう。もし，まだそのブロックが残っているのであれば，ボールの位置を利用して，ブロックにぶつかっていないかどうかも同時に判定するの。そのときにぶつかっていたら，そのブロックは表示しないようにフラグを設定すればいいし」

パッドで自機の操作

ゆきちゃん「じゃあ，あとは自機をパッドで操作する部分と，自機に当たってボールが反射する部分を作ればいいわけね。自機の操作のプログラムで気をつけることって，なにかあると思う？」

健太君「特にないんじゃない。なんたって，今回のゲームでは，横方向のボタンだけ検出してキャラクターを横方向にだけ移動させればいいんだから。強いて言うなら，横の壁を突き抜けて自機が動いていかないようにチェックすることぐらいかなあ」

ゆきちゃん「そうよね。だったら話は早

《プログラム・リスト1》直方体のデータを含むヘッダファイルcube.h

```
#include <system.h>
#include <nt.h>
#include <v93.h>
#include <farl.h>

/* 各座標軸のインデックス */
#define X     0
#define Y     1
#define Z     2

#include "wall.h"
#include "cube.h"
#include "ball.h"

/* 関数プロトタイプ */
void          Initialize(void);
int           ReadWall(void);
int           ReadBall(void);
void          FloatToFix(void);
void          DumpModels(void);
float         frand(void);
unsigned short rand(void);
void          srand(unsigned short n);

/* 光の方向 */
float               lightdir[3] = {0.433012, 0.75, 0.5};

/* 壁のテクスチャデータを格納する配列 */
unsigned short      wall_buf[WALL_TEX_SIZE];

/* HuC6261 にセットするカラーパレット */
extern unsigned short i5c4yuv_col[];

/* オブジェクトの描画に用いるデータ */
short               wall_svert[WALL_FACETS * 3][3],
                    cube_svert[CUBE_FACETS * 3][3];
short               wall_snorm[WALL_FACETS][3],
                    cube_snorm[CUBE_FACETS][3];
unsigned short      wall_buffer1[512],
                    wall_buffer2[512],
                    cube_buffer[512];
int                 wall_count1, wall_count2, cube_count;

/* ボールの位置と速度（z 方向には動かないので x, y 方向だけでよい） */
float               ball_position[2] = {0.0, 0.0};
float               ball_velocity[2] = {0.02, 0.03};

/* プレイヤーが操作する自機の位置 */
float               player_position = 0.0;

void main(void)
{
 int          angle, i, j;
 float        col, row;
 char         done;

 /* 初期化の関数を呼ぶ */
 Initialize();

 /* 画像データを読み込む */
```

《プログラム・リスト1》の続き

```
ReadWall();

/* ボールデータを読み込む */
ReadBall();

/* 最初にバックグラウンドの色をきちんと描くため */
FarlSwapWindow();

/* 浮動小数点の配列を固定小数点の配列に変換する */
FloatToFix();

/* モデルをダンプする */
DumpModels();

/* メインループの終了フラグ（1 になったら終了）*/
done = 0;

/* メインループ */
for(angle = 0; !done; angle += 10)
  {
    /*** 背景となる壁の表示 ***/
    /* ノーマルマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix1015();
    FarlRotateZ3x3M1015(0);
    FarlCopyDstToNrm();
    /* オブジェクトマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix187();
    FarlTranslate4x4M187(0, 0, FarlFix187(-0.55));
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
    FarlCopyDstToObj();
    /* 描画コマンドを書き込む */
    FarlWriteFifoHA(wall_buffer1, wall_count1);

    /*** 側面の壁を三つ表示する ***/
    for(i = 0; i < 3; i++)
      {
        /* ノーマルマトリクスの設定 */
        FarlSetUnitMatrix1015();
        FarlRotateY3x3M1015(2700);
        FarlCopyDstToSrc();
        FarlRotateZ3x3M1015(900 * i);
        FarlCopyDstToNrm();
        /* オブジェクトマトリクスの設定 */
        FarlSetUnitMatrix187();
        FarlScale4x4M187(FarlFix187(0.5), FarlFix187(1.0), FarlFix187(1.0));
        FarlCopyDstToSrc();
        FarlRotateY4x4M187(2700);
        FarlCopyDstToSrc();
        FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(1.0), 0, FarlFix187(-0.5));
        FarlCopyDstToSrc();
        FarlRotateZ4x4M187(900 * i);
        FarlCopyDstToSrc();
        FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
        FarlCopyDstToObj();
        /* 描画コマンドを書き込む */
        FarlWriteFifoHA(wall_buffer2, wall_count2);
      }

    /*** ブロックの表示 ***/
    /* ノーマルマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix1015();
    FarlRotateX3x3M1015(0);
    FarlCopyDstToNrm();

    done = 1; /* ブロックがすべてなくなったと仮定して終了フラグをたてる */
    for(row = 0.1, i = 0; i < 4; row += 4.0 * Y_LEN, i++)
      for(col = - 6.0 * X_LEN, j = 0; j < 4; col += 4.0 * X_LEN, j++)
        {
          /* block_state[i][j] が 0 なら表示しない*/
          if(block_state[i][j] == 0)
            continue;

          /* まだブロックが残っているので終了フラグをもどす */
          done = 0;

          /* ボールがぶつかっていたらブロックを消してボールを反射させる */
          if(ball_position[X] > col - X_LEN &&
             ball_position[X] < col + X_LEN &&
             ball_position[Y] > row - Y_LEN &&
             ball_position[Y] < row + Y_LEN)
            {
              block_state[i][j] = 0;
            }

          /* オブジェクトマトリクスの設定 */
          FarlSetUnitMatrix187();
          FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(col),
                               FarlFix187(row),
                               FarlFix187(-0.5));
          FarlCopyDstToSrc();
          FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
          FarlCopyDstToObj();

          /* 描画コマンドを書き込む */
          FarlWriteFifoHA(cube_buffer, cube_count);
        }

    /* ボールの表示 */
    /* ノーマルマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix1015();
    FarlRotateX3x3M1015(angle % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlRotateY3x3M1015(angle % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlRotateZ3x3M1015(angle % 3600);
    FarlCopyDstToNrm();

    /* オブジェクトマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix187();
    FarlScale4x4M187(FarlFix187(BALL_SCALE),
                     FarlFix187(BALL_SCALE),
                     FarlFix187(BALL_SCALE));
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlRotateX4x4M187(angle % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlRotateY4x4M187(angle % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlRotateZ4x4M187(angle % 3600);
    FarlCopyDstToSrc();
    /* ボールの位置を更新する（壁や自機での跳ね返りも処理する） */
    for(i = X; i < Z; i++)
      {
        ball_position[i] += ball_velocity[i] + frand() * 0.02;
        if(ball_position[i] < -1.0)
          {
            /* 自機での跳ね返り判定 */
            if(i == Y && (ball_position[X] < player_position - X_LEN ¦¦
                          ball_position[X] > player_position + X_LEN))
              {
                done = 1;
                break;
              }
            else
              {
                ball_position[i] = - 2.0 - ball_position[i];
                ball_velocity[i] *= - 1.0;
              }
          }
        else if(ball_position[i] > 1.0)
          {
            ball_position[i] = 2.0 - ball_position[i];
            ball_velocity[i] *= - 1.0;
          }
      }
    FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(ball_position[X]),
                         FarlFix187(ball_position[Y]),
                         FarlFix187(-0.5));
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
    FarlCopyDstToObj();

    /* 描画コマンドを書き込む */
    FarlWriteFifoHA(ball_buf, ball_count / 2);

    /* パッドの処理をして自機を動かす */
    get_pad();

    if(pad00.KD_DAT & KP_left)
      {
        player_position -= PLAYER_DELTA;
        if(player_position < - 1.0 + X_LEN)
          player_position = - 1.0 + X_LEN;
      }
    else if(pad00.KD_DAT & KP_right)
      {
        player_position += PLAYER_DELTA;
        if(player_position > 1.0 - X_LEN)
          player_position = 1.0 - X_LEN;
      }

    /* ノーマルマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix1015();
    FarlRotateX3x3M1015(0);
    FarlCopyDstToNrm();

    /* オブジェクトマトリクスの設定 */
    FarlSetUnitMatrix187();
    FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(player_position),
                         FarlFix187(PLAYER_Y),
                         FarlFix187(-0.5));
    FarlCopyDstToSrc();
    FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.3));
    FarlCopyDstToObj();

    /* 描画コマンドを書き込む */
    FarlWriteFifoHA(cube_buffer, cube_count);

    /* 描画の結果が見えるようにバッファをスワップする */
    FarlSwapWindow();
  }
}

void Initialize(void)
{
  struct NT_PLO plo;
  struct NT_PRI pri;

  /* PC-FXGA (HuC6261, HuC6270, HuC6271, HuC6272) の初期化 */
  init_nt();
  init_rainbow();
  init_king();
  init_soundbox();
  init_70();
  pri.pri0 = 0x0176;
  pri.pri1 = 0x2345;
  set_nt_pri(&pri);
  plo.cpo0 = (128 << 8);
  plo.cpo1 = plo.cpo2 = plo.cpo3= 0;
  set_pallet_offset(&plo);
  set_nt_mode(line263);
  dispon(spr ¦ bg);
  write_pallet_datas(0, i5c4yuv_col, 512);

  /* ジョイパッドの初期化 */
  set_irq_vector(int_pad, IRQ_KP);
  irq_enable();
  init_get_pad();

  /* HuC6273 の初期化 */
  FarlInit();
  FarlSetTEControlReg(FARL_TE_ICM ¦ FARL_TE_LTEN);
  FarlSetPEICMaskReg(FARL_ICMASK_I5C4);
  FarlSetLightCoef(FarlFix1015(0.3),
                   FarlFix1015(0.9), 0,
                   FarlFix1015(1.0), 0);
  FarlSetLight(FARL_SET_LIGHT1, FarlFix1015(lightdir[0]),
               FarlFix1015(lightdir[1]), FarlFix1015(lightdir[2]));
  FarlSetPEClearColorReg(0x800);
}

int ReadWall(void)
{
  int        fp, i, count;

  /* 「読み込み中」の表示 */
  pio_putstr( "AIC file (wall) loading..." );
  /* ファイルのオープン */
  fp = pio_fopen( "bg2.aic" , "rb" );
  if(fp == -1)
    {
      pio_putstr( "¥nCannot open AIC file.¥n" );
      return(0);
    }
  /* データサイズの読み込み（ヘッダー部分） */
  i = pio_fread(fp, 4, (char *)(&count));
  if(i < 4)
    {
      pio_putstr( "¥nAIC file read error.¥n" );
      return(0);
    }
  /* 画像データの読み込み */
  i = pio_fread(fp, count, (char *)wall_buf);
  if(i < count)
    {
      pio_putstr( "¥nAGC file read error.¥n" );
      return(0);
    }
  FarlSetPETextureReg(0);
  FarlWriteFifoHA(wall_buf, count / 2);
  pio_putstr( "done.¥n" );
  return(1);
}

int ReadBall(void)
{
  int  fp, i;

  /* 「読み込み中」の表示 */
  pio_putstr( "AGC file (ball) loading..." );
  /* ファイルのオープン */
  fp = pio_fopen( "ball.agc" , "rb" );
  if(fp == -1)
    {
      pio_putstr( "¥nCannot open AGC file.¥n" );
      return(0);
    }
  /* データサイズの読み込み（ヘッダー部分） */
  i = pio_fread(fp, 4, (char *)(&ball_count));
  if(i < 4)
    {
      pio_putstr( "¥nAGC file read error.¥n" );
      return(0);
    }
  /* 画像データの読み込み */
  i = pio_fread(fp, ball_count, (char *)ball_buf);
  if(i < ball_count)
    {
      pio_putstr( "¥nAGC file read error.¥n" );
      return(0);
    }
  pio_putstr( "done.¥n" );
  return(1);
}

void FloatToFix(void)
{
  int    i;

  for(i = 0; i < WALL_FACETS; i++)
    {
      wall_svert[i * 3 + 0][0] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 0][0]);
      wall_svert[i * 3 + 0][1] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 0][1]);
      wall_svert[i * 3 + 0][2] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 0][2]);

      wall_svert[i * 3 + 1][0] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 1][0]);
      wall_svert[i * 3 + 1][1] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 1][1]);
      wall_svert[i * 3 + 1][2] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 1][2]);

      wall_svert[i * 3 + 2][0] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 2][0]);
      wall_svert[i * 3 + 2][1] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 2][1]);
      wall_svert[i * 3 + 2][2] = FarlFix1015(wall_vert[i * 3 + 2][2]);

      wall_snorm[i][0] = FarlFix1015(wall_norm[i][0]);
      wall_snorm[i][1] = FarlFix1015(wall_norm[i][1]);
      wall_snorm[i][2] = FarlFix1015(wall_norm[i][2]);
    }

  for(i = 0; i < CUBE_FACETS; i++)
    {
      cube_svert[i * 3 + 0][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][0]);
      cube_svert[i * 3 + 0][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][1]);
      cube_svert[i * 3 + 0][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 0][2]);

      cube_svert[i * 3 + 1][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][0]);
      cube_svert[i * 3 + 1][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][1]);
      cube_svert[i * 3 + 1][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 1][2]);

      cube_svert[i * 3 + 2][0] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][0]);
      cube_svert[i * 3 + 2][1] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][1]);
      cube_svert[i * 3 + 2][2] = FarlFix1015(cube_vert[i * 3 + 2][2]);

      cube_snorm[i][0] = FarlFix1015(cube_norm[i][0]);
      cube_snorm[i][1] = FarlFix1015(cube_norm[i][1]);
      cube_snorm[i][2] = FarlFix1015(cube_norm[i][2]);
    }
}

void DumpModels(void)
{
  wall_count1 = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_TXFN, WALL_FACETS,
                    (unsigned short *)wall_svert,
                    (unsigned short *)wall_snorm,
                    (unsigned short *)0,
                    (unsigned short *)wall_texture,
                    (unsigned short *)wall_buffer1);

  wall_count2 = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_FCFN, WALL_FACETS,
                    (unsigned short *)wall_svert,
                    (unsigned short *)wall_snorm,
                    (unsigned short *)wall_color,
                    (unsigned short *)0,
                    (unsigned short *)wall_buffer2);

  cube_count = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_FCFN, CUBE_FACETS,
                    (unsigned short *)cube_svert,
                    (unsigned short *)cube_snorm,
                    (unsigned short *)cube_color,
                    (unsigned short *)0,
                    (unsigned short *)cube_buffer);
}

/* 小数の乱数発生ルーチン */
float frand(void)
{
  return(((float)rand() / 65535.0));
}

/* 以下、乱数発生ルーチン */
unsigned short seed = 1;

unsigned short rand(void)
{
  seed = seed * 16807;
  return(seed);
}

void srand(unsigned short n)
{
  seed = n;
}
```

いわ。パッドの入力を受け付けるための方法は，もう何度もやってきているから，案外簡単にプログラムにできそうだし」

自機でボールを返す

健太君「最後は，ボールが画面の下のほうにきたときの反射の処理だけだね。しかし，どうやって，自機キャラクターで跳ね返るかどうかを判定したらいいものかねえ？」

ゆきちゃん「そんなに悩むこともないと思うわ。要するに，ボールが下から画面の外に出て行くときに判定すればいいのよ。つまり，ボールのy座標が，自機キャラクターのy座標以下になったとき，ボールのx座標が自機の両端のx座標の間に入っていれば反射させて，そうでないときはそのまま下に飛んでいってゲーム・オーバーになるわけ」

健太君「ああ，なるほど。そうすると反射のさせ方は壁の場合とほとんど同じようにできるしね」

《プログラム・リスト2》BALL.H

```
/* ボールのポリゴン情報のヘッダファイル */

/* ボールオブジェクトファイルのサイズ */
#define BALL_SIZE 1696 /* 3392 / 2 */

/* ボールのスケール */
#define BALL_SCALE (0.1)

/* ボールオブジェクトファイルのサイズ */
int            ball_count;

/* ボールのオブジェクトデータ */
unsigned short       ball_buf[BALL_SIZE];

/* ボールのデータサイズ */
int ball_count;
```

《プログラム・リスト4》WALL.H

```
/* 壁の情報を格納してあるヘッダファイル */

#define WALL_TEX_SIZE 66855 /* 133710 / 2 */

#define WALL_FACETS   2

/* ゲーム画面の壁の座標 */
#define WALL_X       1.0
#define WALL_Y       1.0
#define WALL_Z       0.0

/* 壁の定義 */
float wall_vert[WALL_FACETS * 3][3] =
{
 {-WALL_X, WALL_Y, WALL_Z},
 {-WALL_X,-WALL_Y, WALL_Z},
 { WALL_X, WALL_Y, WALL_Z},
 { WALL_X,-WALL_Y, WALL_Z},
 { WALL_X, WALL_Y, WALL_Z},
 {-WALL_X,-WALL_Y, WALL_Z}
};

/* 各面の法線ベクトル */
float wall_norm[WALL_FACETS][3] =
{
 { 0.0, 0.0, 1.0}, { 0.0, 0.0, 1.0}
};

/* 壁のカラー情報 */
unsigned short wall_color[WALL_FACETS] =
{
 0x0804, 0x0804
};

/* 面とテクスチャの対応 */
unsigned short wall_texture[WALL_FACETS * 3][2] =
{
 {0, 0}, {0, 255}, {255, 0},
 {255, 255}, {255, 0}, {0, 255}
};
```

《プログラム・リスト5》MK.BAT

```
fxcc -I¥fxga¥include -C i5c4_col.c
fxcc -I¥fxga¥include -o %1 -LK" -I ¥fxga¥lib"  %1.c i5c4_col.o -lpiolib -llibfarl -llibasl -lvlib
```

最後は実行に移しましょう

さて，こうして2人が相談した結果，でき上がったプログラムは**プログラム・リスト1**のようになりました。同様にヘッダー・ファイルとして，**プログラム・リスト2，3，4**をBALL.H,CUBE.H,WALL.Hという名前で保存してください。

実行方法ですが，**プログラム・リスト5**に示したバッチファイルをMK LIST3のようにして実行すればコンパイルが行なわれますので，あとはFXDBを起動していつものとおりに実行することができます。ただし，**プログラム・リスト1**をLIST3.C以外の名前にした場合は注意してください。

実行中のテレビ画面を取り込んだものが**第3図**です。ちょっと（かなり？）背景が不似合いな気がしますが，その辺りはご容赦のほどお願いします。

さて，過ぎてしまうと短かったような気がしますが，おかげさまでこの連載も1年間続いてきました。とりあえず最終回とします。

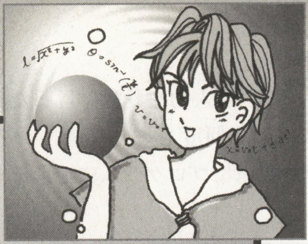
最後になりましたが，読者のみなさま，編集部の方々，株式会社ハドソンのみなさん（特に，連載に登場してもらった板垣さん）にお礼を申し上げます。

健太君「それでは，ごきげんよう！」

ゆきちゃん「みなさん，面白いゲームを作ってくださいね！」

《プログラム・リスト3》CUBE.H

```
/* ブロックなどに使う立方体情報のヘッダファイル */

/* ブロック（直方体）の面の数 */
#define CUBE_FACETS  (12)

/* ブロックの各座標軸方向の長さ */
#define X_LEN        0.13
#define Y_LEN        0.06
#define Z_LEN        0.04

/* ブロックの定義 */
float cube_vert[CUBE_FACETS * 3][3] =
{
 /* 面 1 */
 { X_LEN,-Y_LEN, Z_LEN}, { X_LEN,-Y_LEN,-Z_LEN}, { X_LEN, Y_LEN, Z_LEN},
 { X_LEN, Y_LEN,-Z_LEN}, { X_LEN, Y_LEN, Z_LEN}, { X_LEN,-Y_LEN,-Z_LEN},
 /* 面 2 */
 {-X_LEN,-Y_LEN, Z_LEN}, { X_LEN,-Y_LEN, Z_LEN}, {-X_LEN, Y_LEN, Z_LEN},
 { X_LEN, Y_LEN, Z_LEN}, {-X_LEN, Y_LEN, Z_LEN}, { X_LEN,-Y_LEN, Z_LEN},
 /* 面 3 */
 {-X_LEN,-Y_LEN,-Z_LEN}, {-X_LEN,-Y_LEN, Z_LEN}, {-X_LEN, Y_LEN,-Z_LEN},
 {-X_LEN, Y_LEN, Z_LEN}, {-X_LEN, Y_LEN,-Z_LEN}, {-X_LEN,-Y_LEN, Z_LEN},
 /* 面 4 */
 { X_LEN,-Y_LEN,-Z_LEN}, {-X_LEN,-Y_LEN,-Z_LEN}, { X_LEN, Y_LEN,-Z_LEN},
 {-X_LEN, Y_LEN,-Z_LEN}, { X_LEN, Y_LEN,-Z_LEN}, {-X_LEN,-Y_LEN,-Z_LEN},
 /* 面 5 */
 { X_LEN, Y_LEN, Z_LEN}, { X_LEN, Y_LEN,-Z_LEN}, {-X_LEN, Y_LEN, Z_LEN},
 {-X_LEN, Y_LEN,-Z_LEN}, {-X_LEN, Y_LEN, Z_LEN}, { X_LEN, Y_LEN,-Z_LEN},
 /* 面 6 */
 {-X_LEN,-Y_LEN, Z_LEN}, {-X_LEN,-Y_LEN,-Z_LEN}, { X_LEN,-Y_LEN, Z_LEN},
 { X_LEN,-Y_LEN,-Z_LEN}, { X_LEN,-Y_LEN, Z_LEN}, {-X_LEN,-Y_LEN,-Z_LEN}
};

/* 各面の法線ベクトル */
float cube_norm[CUBE_FACETS][3] =
{
 { 1.0, 0.0, 0.0}, { 1.0, 0.0, 0.0}, /* 面 1 */
 { 0.0, 0.0, 1.0}, { 0.0, 0.0, 1.0}, /* 面 2 */
 {-1.0, 0.0, 0.0}, {-1.0, 0.0, 0.0}, /* 面 3 */
 { 0.0, 0.0,-1.0}, { 0.0, 0.0,-1.0}, /* 面 4 */
 { 0.0, 1.0, 0.0}, { 0.0, 1.0, 0.0}, /* 面 5 */
 { 0.0,-1.0, 0.0}, { 0.0,-1.0, 0.0}  /* 面 6 */
};

/* 面の色 */
unsigned short cube_color[CUBE_FACETS] =
{
 0x0802, 0x0802, 0x0802, 0x0802, /* 面 1, 2 */
 0x0802, 0x0802, 0x0802, 0x0802, /* 面 3, 4 */
 0x0802, 0x0802, 0x0802, 0x0802  /* 面 5, 6 */
};

/* ブロックが残っているかどうかを表す配列 */
char block_state[4][4] =
{
 {1, 1, 1, 1}, {1, 1, 1, 1},
 {1, 1, 1, 1}, {1, 1, 1, 1}
};

#define PLAYER_DELTA   0.04
#define PLAYER_Y       -0.95
```



ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

第56回　パソコンによる積分計算

世界で最初のコンピュータ『ENIAC(エニアック)*1』は，大砲の弾道計算などのために作られたと言われています。また，現在，スーパー・コンピュータなどの利用用途の第1位は，数値解析となっているようです。

コンピュータのもともとの用途は“数値解析”であり，現在でもまだまだこのような使いかたの占める割合は大きいままです。今回は，この数値解析をパソコンでシミュレーションしてみましょう。

放物線運動を解析すると？

“コンピュータによる数値解析”というと，少し堅苦しく聞こえるかもしれません。しかし，方程式を解くような一般的な解析とは異なり，数値解析の行なっていることは非常に簡単なことです。

たとえば**第1図**のように，物体を放り投げた場合の，物体の軌跡を求める場合を考えてみましょう。

一般的な解析の場合は，速度と位置に関する微分方程式を解いて解を求めます。物体は重力による影響を受けるために，物体のY方向の速度は，つぎの式①のような関係になります。

$$\frac{dvy}{dt} = -G \qquad \cdots①$$

$\frac{dvy}{dt}$は微小時間(dt)あたりのY方向の速度，Gは重力加速度

その位置は，速度によって変化することからX方向とY方向について，それぞれ式②，式③のような関係になります。

$$\frac{dx}{dt} = vx \qquad \cdots②$$

$$\frac{dy}{dt} = vy \qquad \cdots③$$

この微分方程式を解くと，式④，式⑤のようになり，任意の時刻tにおける物体の位置が求まります。

$$x = vx_0 \cdot t \qquad \cdots④$$

$$y = \frac{1}{2}G \cdot t^2 + vy_0 \cdot t \qquad \cdots⑤$$

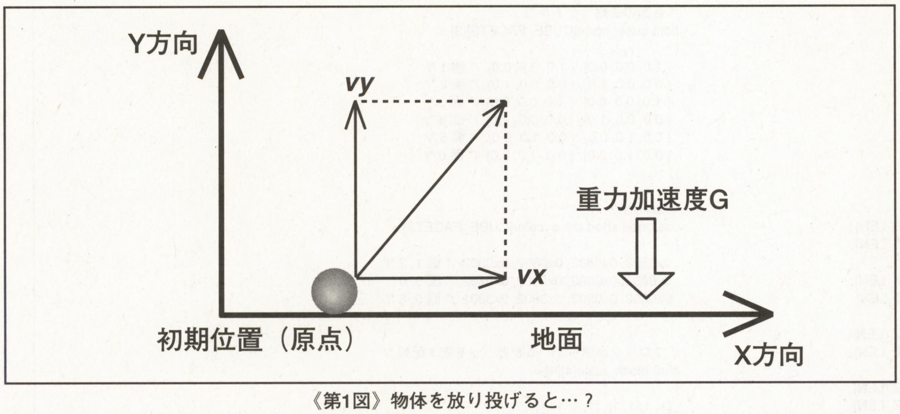
これで式は導きだせたわけですが，現実の世界では“空気抵抗”などの要素が加わってきます。そのため，このような簡単な式で運動のようすを表すことは困難なのです。

つまり，運動のようすを示す微分方程式は複雑になり，解析的に解けなくなります。コンピュータが存在しなかった時代は，近似計算*2などによって近似解を求めていましたが，精度の点で問題がありました。

コンピュータを活用する！

そこで登場するのが，コンピュータです。時刻を十分短い時間ずつ進め，その時刻ごとに微分方程式から求まる関係式を利用して，それぞれの変数の変化を計算していくわけです。

この方法自体は，計算時間の問題を無視すれば人間が行なってもよいのですが，十分な精度を確保しようとすると手計算では時間がかかりすぎて，ほとんど実用にはなりませんでした。これが，コンピュータの速度の向上により，現実的に利用

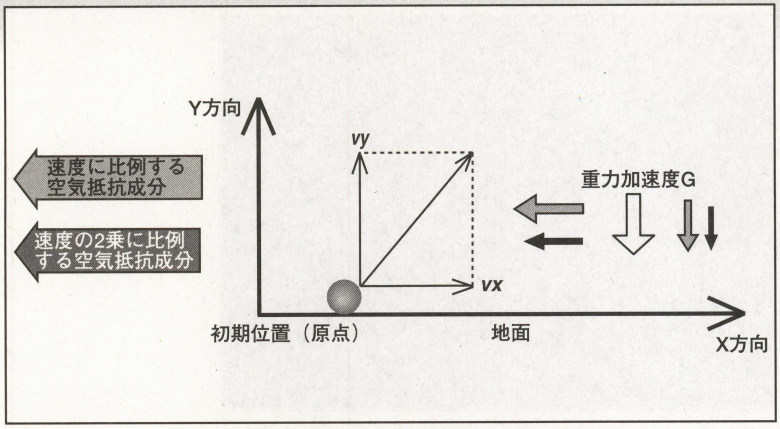


《第1図》物体を放り投げると…？

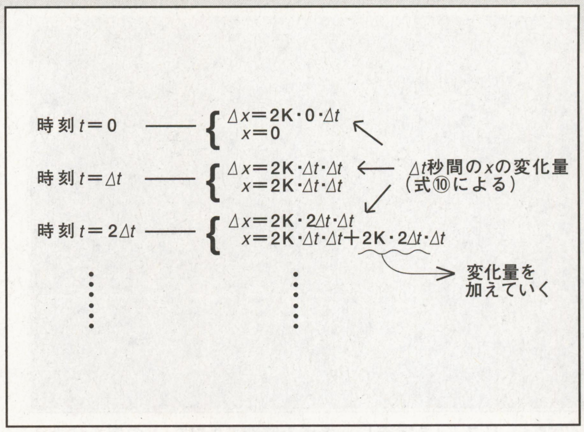
*1 ENIAC（エニアック）
世界最初のコンピュータは，1946年にアメリカで登場した。ENIACは，【Electronic Numerical Integrator and Computer】の略から名付けられたもの。主製作者は，エッカートとモークリー。その大きさは，設置面積100畳，総重量30トンにもおよんだという。まぁ，オール真空管だからしょうがないですね。

*2 近似計算（きんじけいさん）
真の値に近い計算を，比較的簡単な数式で求めること。近似式としては，つぎのようなテイラーの展開式が有名。

$\sin x = x - \frac{x^3}{3!} + \frac{x^5}{5!} - \frac{x^7}{7!} + \cdots$　$\cos x = 1 - \frac{x^2}{2!} + \frac{x^4}{4!} - \frac{x^6}{6!} + \cdots$　$e^x = 1 + \frac{x}{1!} + \frac{x^2}{2!} + \frac{x^3}{3!} + \cdots$



《第2図》空気抵抗を考えた場合はこうなる！



《第3図》数値解析の手順

できるようになったわけです。

10年ほどまえまでは，パソコンでは実用的な速度が確保できないケースが多かったようです。しかし，最近の高速Pentium[*3]クラスのパソコンであれば，3，4年まえのワークステーションよりも高速に演算ができるほどになりました。そのため，大学などでもこの手の計算は，パソコンが活用されることも増えているようです。

空気抵抗を考えて解析してみる！

さて，**第1図**のようなケースでは，微分方程式を解析的に解けたため，数値解析を行なう意味は半減します。しかし，解析的に解けない場合はもちろんのこと，解析的に解くのがめんどうな場合は，数値解析が威力を発揮します。

第1図のケースでは，空気抵抗を計算に入れていませんでした。ここで**第2図**のように，空気抵抗がある場合を考えてみます。

一般に，空気抵抗には，

●速度に比例する成分
●速度の2乗に比例する成分

があります。そのため，厳密な解析は困難ですが，ここでは**第2図**のようにこの二つの成分が両方含まれているものとします。

この場合，物体のX方向の速度は空気抵抗により減少しますし，Y方向の速度は空気抵抗の影響と重力の影響を受けます。

そこで，速度に比例する空気抵抗の係数をK1，2乗に比例する係数をK2とすると，

$$\frac{dvx}{dt} = -K1 \cdot vx - K2 \cdot vx^2 \quad \cdots ⑥$$

$$\frac{dvy}{dt} = -K1 \cdot vy - K2 \cdot vy^2 - G \quad \cdots ⑦$$

となります。

これを解析的に解くのは，非常にむずかしいでしょう。そこで，数値解析を行なうことによって，任意の時刻tにおける物体の速度と位置を計算してみます。

数値解析の方法にはいろいろな方法がありますが，もっとも簡単なのは，微分方程式を直線補間する方法です。簡単な例として，

$$\frac{dx}{dt} = 2K \cdot t \quad \cdots ⑧$$

を解いてみましょう。$t=0$のときに$x=0$である場合，解析的に解くと，

$$x = K \cdot t^2 \quad \cdots ⑨$$

となります。数値解析の場合は，式⑧を

$$\Delta x = 2K \cdot t \cdot \Delta t \quad \cdots ⑩$$

ととらえます。そして，時刻をΔt秒ずつ変化させながら，個々の時刻において式⑩から，xの変化量を計算していきます（**第3図**）。

これを合計したものを，xの値するわけです。

プログラムにしてみよう！

この式⑧の数値解析を行なうプログラムとして，**リスト1**を用意しました。

このプログラムを実行すると，きざみ時間とKの値を聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力が完了すると，式⑨の結果と，数値解析の結果をグラフ表示します。

きざみ時間が粗い場合は，誤差が生じてしまいます。しかし，きざみ時間をある程度小さい値にしてやれば，ほとんど誤差はなく，数値解析の結果をそのまま利用してもよいことがわかります。

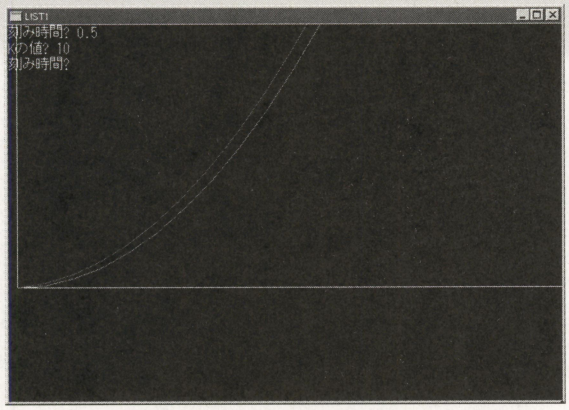
きざみ時間を短くするということは，それだけ計算量が増加してしまうことを意味します。よって，十分な速度を持つコンピュータを利用すれば，精度の高い解析結果を求められますし，そうでない場合は問題になるわけです。

空気抵抗砲丸投げゲームで遊ぼう！

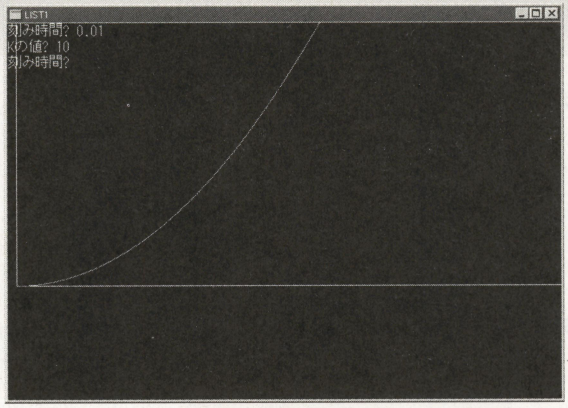
それでは，この数値解析の手法を利用したゲームで遊んでみましょう。今回作ったのは，『空気抵抗砲丸投げ』です。

リスト2を実行すると，**写真3**ような画面が表示されます。プレイヤーは，なる

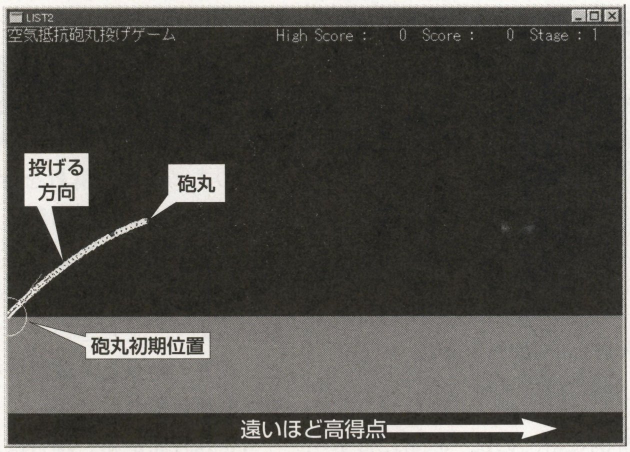
[*3] **Pentium**（ペンティアム）
Pentium CPUはどのくらい速いのか？　このような基準を示すものとして，インテルではiCompという数値を公表している（値が大きいほど演算速度が高い）。この数値を見ると，3～4年前に高速といわれたi486SX-33MHzが“136”，そして現在主流のPentium-166MHzが“1308”となっている。つまり，約10倍速くなっているわけだ。



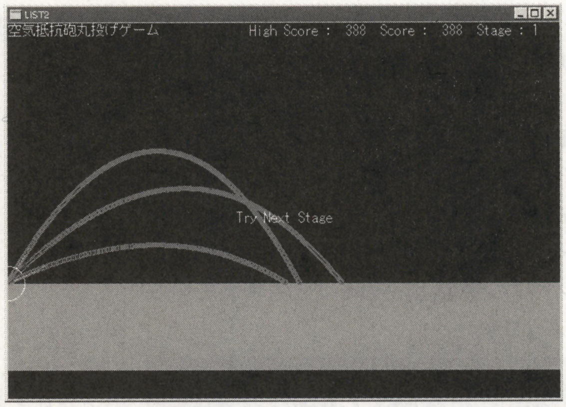
《写真1》リスト1を実行し，きざみ時間を0.5に，Kの値を10と入力した場合の結果。きざみ時間が粗すぎるために，通常の解析による結果と数値解析の結果とのあいだのちがいが大きい



《写真2》リスト1を実行し，きざみ時間を0.01に，Kの値を10と入力した場合の結果。きざみ時間が十分小さい場合には，通常の解析による結果と数値解析の結果とのあいだのちがいは，ほとんどなくなる。このような場合は，数値解析の結果を利用できる



《写真3》これが『空気抵抗砲丸投げ』ゲームだ！



《写真4》追い風が吹いている場合には角度を45度よりも多少大きく，向かい風が吹いている場合は小さくする必要がある。プログラムでは，空気抵抗として速度に比例する成分と速度の2乗に比例する成分をそれぞれ考え，計算している

べく遠くまで砲丸を投げなくてはなりません。

砲丸を投げる初期速度は一定になっていて，プレイヤーが地面に対する角度を指定します。4キーと6キーで砲丸を投げる角度を調整し，スペース・キーで放り投げてください。

空気抵抗が無視できる場合は，“45度”が最適な角度です。しかし，風がある場合には，空気抵抗の影響で最適な角度は変わってきます。画面に表示される風の状態を考えながら，角度をきめてください。

このゲームでは，現実よりも空気抵抗の影響が格段に大きくでるようになっているので注意してください。

砲丸は，1ステージあたり3回投げることができます。そして，もっとも遠くまで飛んだものが得点になります。5ステージをプレイすると，ゲーム終了です。

数値解析はどう利用されている？

このリスト2では，式⑥と式⑦に，風の影響を加えた関係式を利用して，砲丸の軌跡を計算しています。

各ステージごとに空気抵抗係数を変化させて，それぞれのステージの特徴をだしています。

きざみ時間を短くすると，処理能力の低いパソコンでも，ある程度の速度で動作するようになります。しかし，そのぶん誤差も大きくなります。

このサンプルでは，ゲームですからそれほど問題にはなりませんが，実際の解析の場合は誤差の大きさが重要になります。

利用するコンピュータの処理能力によって，解析結果の質が左右されるようになりますので，注意が必要です。

まとめ

現在のさまざまな設計現場では，コンピュータによる解析が広まってきています。

数式では解析困難な場合でも，計算能力さえあれば数値解析で解答が得られるというところにメリットがあります。

最近では，速度向上によりパソコンでもかなりの計算ができるようになってきています。

いろいろな設定値が影響するような式を数値解析で解いてみて，通常の解析結果と比較してみてください。

《リスト1》数値解析のサンプル・プログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 ' N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM CC(7)
30 FOR I=0 TO 7
40  CC(I)=I*2+1 ' N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 NEXT
60 CLS ' N88BASICは 60 CLS 3
70 LINE(10,0)-(10,300),PSET,CC(7) ' N88BASICはPSET,をとる
80 LINE(10,300)-(639,300),PSET,CC(7) ' N88BASICはPSET,をとる
90 WHILE -1
100   INPUT "刻み時間";DT ' 刻み時間入力
110   INPUT "Kの値";K ' Kの値入力
120   OX=-1
130   OXX=-1
140   X=0
150   FOR T=0 TO 10 STEP DT ' 刻み時間ずつ，時間を進めていく
160    DX=2*K*T*DT ' dtのあいだのxの変化量を計算
170    X=X+DX ' 変化量の和をとる
180    IF OX<0 THEN PSET(T*64+10,300-X),CC(1) ELSE LINE((T-
DT)*64+10,300-OX)-(T*64+10,300-X),PSET,CC(1) ' N88BASICはPSET,を
とる
190    OX=X
200    XX=K*T*T ' 解析の結果から直接計算する
210    IF OXX<0 THEN PSET(T*64+10,300-XX),CC(2) ELSE LINE((T-
DT)*64+10,300-OXX)-(T*64+10,300-XX),PSET,CC(2) ' N88BASICはPSET,
をとる
220    OXX=XX
230  NEXT
240 WEND
```

《リスト2》『空気抵抗砲丸投げ』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 20 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 20 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
30 DIM SC(2)
40 DT=.05 ' 刻み時間の設定
50 G=3 ' 重力加速度の設定
60 V=40 ' 初期速度の設定
70 DIM CC(7)
80 FOR I=0 TO 7
90  CC(I)=I*2+1 ''N88BASICとF-BASIC386は 90 CC(I)=I
100 NEXT
110 HISCORE=0
120 WHILE -1
130  SCORE=0
140  FOR STAGE=1 TO 5
150   GOSUB *MAKESTAGE ' ステージ作成
160   SCMAX=0
170   FOR ATTEMPT=1 TO 3
180    GOSUB *INPUTANGLE ' 投げる角度入力
190    GOSUB *MOVEBALL ' ボール移動
200   NEXT
210   GOSUB *NEXTSTAGE
220  NEXT
230  GOSUB *GAMEOVER
240 WEND
250 END
260 *MAKESTAGE
270 CLS 'N88BASICは 270 CLS 3
280 PRINT "空気抵抗砲丸投げゲーム"
290 GOSUB *PUTSCORE
300 LINE(0,300)-(639,399),PSET,CC(2),BF 'N88BASICはPSET,をとる
310 CIRCLE(0,300),20,CC(7)
320 K1=(RND(1)+STAGE)*.01 ' 速度に比例する空気抵抗係数の決定
330 K2=(RND(1)+STAGE)*.001 ' 速度の2乗に比例する空気抵抗係数の決定
340 WVX=RND(1)*20-15 ' 風の速度
350 RETURN
360 *PUTSCORE
370 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE ' ハイスコア更新処理
380 LOCATE 35,0
390 PRINT USING "High Score : ####  Score : ####  Stage :
#";HISCORE;SCORE;STAGE
400 RETURN
410 *INPUTANGLE
420 R=45 ' 初期角度（45度）
430 NR=R
440 F=0
450 WHILE F=0
460  C=CC(7)
470  GOSUB *PUTARROW
480  FF=0
490  WHILE FF=0
500   K$=INKEY$
510   IF K$="6" THEN NR=R-5:FF=2
520   IF K$="4" THEN NR=R+5:FF=2
530   IF K$=" " THEN FF=1
540  WEND
550  C=0
560  GOSUB *PUTARROW
570  IF NR<5 THEN NR=5
580  IF NR>85 THEN NR=85
590  R=NR
600  C=CC(7)
610  GOSUB *PUTARROW
620  IF FF=1 THEN F=1
630 WEND
640 RETURN
650 *PUTARROW
660 RR=R/180*3.1416 ' 度→ラジアンの変換
670 VX=V*COS(RR)
680 VY=V*SIN(RR)
690 CIRCLE(0,300),20,CC(7)
700 LINE(0,300)-(50*COS(RR),300-50*SIN(RR)),PSET,C 'N88BASICは
PSET,をとる
710 RETURN
720 *MOVEBALL
730 BX=0
740 BY=1
750 F=0
760 WHILE F=0
770  CIRCLE(BX,300-BY),3,CC(1)
780  VX=VX-K1*(VX+WVX)*DT-K2*(VX+WVX)*(VX+WVX)*SGN(VX+WVX)*DT
速度の変化を計算
790  VY=VY-K1*VY*DT-K2*VY*VY*SGN(VY)*DT-G*DT
800  BX=BX+VX*DT ' 位置の変化を計算
810  BY=BY+VY*DT
820  IF BY<0 THEN F=1
830 WEND
840 BEEP
850 IF SCMAX<BX THEN SCMAX=BX ' もっとも飛んだものを得点とする
860 RETURN
870 *NEXTSTAGE
880 LOCATE 33,12
890 IF STAGE<5 THEN PRINT "Try Next Stage"
900 SCORE=SCORE+SCMAX
910 GOSUB *PUTSCORE
920 WHILE INKEY$=""
930 WEND
940 RETURN
950 *GAMEOVER
960 LOCATE 35,12
970 PRINT "Game  Over"
980 WHILE INKEY$=""
990 WEND
1000 RETURN
```

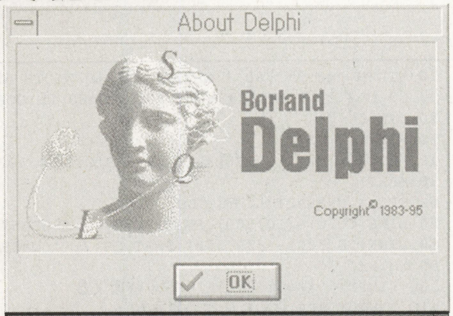
◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

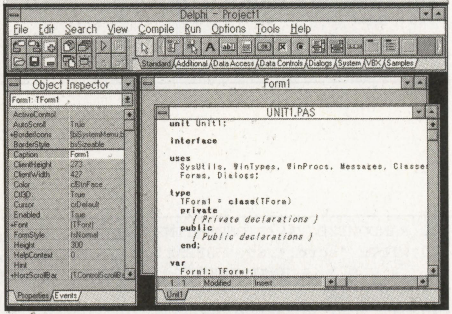
PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！
簡単に高速処理プログラム＆ゲームが作れる



Delphi完全マスターへ
デルファイ



第12回　読者の質問②“DLLの扱いかた”

TEXT & PROGRAMMING●野多 良

Windows95上で，高速アクション・ゲームを実現する『DirectX（ダイレクト）』，のパート2をお送りする予定でしたが，数々の理由により“読者の質問”コーナーにさせていただきます。そのテーマは，“DLLの扱いかた”。

それでは，まずは質問からどうぞ！

Borland
Delphi for Windows
■価格29,800円（デスクトップ2.0日本語版）
■価格68,000円（デベロッパー2.0日本語版）
■問い合わせ先
ボーランド㈱　☎03-5350-9380

愛知県
伊東幸信さんからの質問

『Delphi完全マスター』連載中の「野多 良」様，こんにちは。

今ぼくは『Delphi Desktop（デスクトップ） 2.0J Standard（スタンダード）』を使っているのですが，どうしてもわからないことがあります【絶対教えてください】。1か月半悩みましたが，わかりませんでした。

●DelphiでのTIFF（ティフ）ファイル（～.TIF)の読み込み＆表示のやりかた
●Delphiでの『Unlha32.dll Ver. 0.45』の利用のしかた

よろしくお願いします。

追伸『Delphi完全マスター』は，かなり役立っています。VB研に負けないよう【ネタ集め】を！

「ようし，これからもVB研に負けないように，がんばるぞ！　まずは，VB研所長の妨害をして，原稿を書かせないようにしよう！　やった，落ちたぞ！」って，あんた正々堂々戦いなさいよ。はい，ごめんなさい。もうしません。

さて早速ですが，質問の回答にいってみましょう。

TIFFはこうやって扱うのだ！

まずは一つ目の質問，“TIFFファイルの読み込み＆表示”についてお答えします。

知らない人のために説明しておくと，TIFFファイルとは，画像ファイルの形式の一つです。

Windowsで標準的に扱われる画像ファイルは，BMP（ビットマップ）／DIB形式です。また，自然画を表現するときによく使われるのはJPEG（ジェイペグ）形式です。このように，画像ファイルにはさまざまな形式があり，その中の一つがTIFF形式なのです。

このTIFFファイルをDelphiで扱う方法ですが，TIFF形式にはさまざまなオプションがあり，独自にフォーマットを解析して表示するのは，かなりむずかしいと思われます。

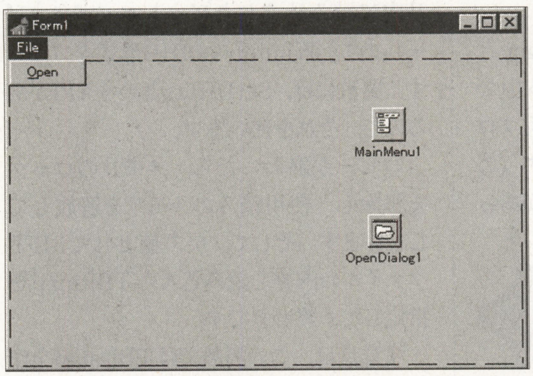
そこで，フォーマットの解析部分には，他の便利なツールを使わせてもらい，それを使ってDelphiから扱えるようにするという方法をここでは紹介します（リスト1，第1図）。

使用するツールは，フリーソフトとしてパソコン通信で入手することができる，たけちん氏作『画像ビューワSusie32』用のプラグインです。

プラグインとは，本体プログラムにあとから機能を追加するソフトウエアのことです。Susie32ではプラグインを別に用意することにより，対応する画像形式をあとから追加することができるようになっています。

このSusie32のプラグインは，汎用のDLL（ダイナミック・リンキング・ライブラリ：プログラム実行時に動的に組み込まれる外部ルーチン）として，他のアプリケーションからその機能を呼びだして使用することができます。TIFFファイルを扱うことができるプラグイン・ファイルは，“iftiff.spi”というファイルです。

ちなみに，Susie32のプラグインは，NIFTY-Serve（ニフティサーブ）の『FGALAVフォーラム』などのライブラリ，もしくはインターネッ



《第1図》TIFFを読み込むサンプルのフォーム・デザイン

トのホームページ（http://www.st.rim.or.jp/~otake/）から入手できます。

DLL内の関数を定義する！

まずは，このDLL内にある関数を，Delphiから使えるように宣言してやります。DLL内にはいくつかの関数が存在しますが，TIFFファイルの読み込みを行なうために必要なものは，その中のGetPictureという関数なので，それだけを宣言しておきます。

プラグインの配布ファイルの中には，関数のC言語での宣言が書かれているので，それをDelphiにコンバートしていきます。たいていのDLLでは，宣言のサンプルとしてC言語用のものだけしか用意されていないので，それをDelphi用にコンバートする作業に慣れておいたほうがいいでしょう。

C言語での定義

```
extern "C" int _export PASCAL
GetPicture(
    LPSTR buf,
    long len,
    unsigned int flag,
    HANDLE *pHBInfo,
    HANDLE *pHBm,
    FARPROC lpPrgressCallback,
    long lData);
```

Delphiでの定義

```
function GetPicture(
  buf:PChar;
  len:longint;
  flag:Cardinal;
  pHBInfo:PHandle;
  pHBm:PHandle;
  lpPrgressCallback:Pointer;
  lData:longint):integer;
  stdcall;external'iftiff.spi';
```

《リスト1》TIFFファイルを扱うサンプル

```
function GetPicture(buf:PChar;
                    len:longint;
                    flag:Cardinal;
                    pHBInfo:PHandle;
                    pHBm:PHandle;
                    lpPrgressCallback:Pointer;
                    lData:longint):integer;
  stdcall;external'iftiff.spi';

function OpenTiff(FileName:string):TBitmap;

implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm1.Open1Click(Sender: TObject);
var
  Bitmap:TBitmap;
begin
  if OpenDialog1.Execute then
    Bitmap:=OpenTiff(OpenDialog1.FileName);

  Image1.Picture.Bitmap.Assign(Bitmap);
  Bitmap.Free;
end;

function OpenTiff(FileName:string):TBitmap;
var
  hBm,hBmInfo:THandle;
  pBm:Pointer;
  pBmInfo:PBitmapInfo;
  W,H:integer;
  Bmp:TBitmap;
begin
  if GetPicture(PChar(Filename),0,0,@hBmInfo,@hBm,nil,0)<>0 then
  begin
    ShowMessage('Open Error!');
    Result:=nil;
    Exit;
  end;

  pBm:=LocalLock(hBm);
  pBmInfo:=LocalLock(hBmInfo);

  W:=pBmInfo^.BmiHeader.biWidth;
  H:=pBmInfo^.BmiHeader.biHeight;

  Bmp:=Tbitmap.Create;
  Bmp.Width:=W;
  Bmp.Height:=H;

  SetDIBits(Bmp.Canvas.Handle,
            Bmp.Handle,
            0,
            H,
            pBm,
            pBmInfo^,
            DIB_RGB_COLORS);

  LocalUnlock(hBm);
  LocalUnlock(hBmInfo);
  LocalFree(hBm);
  LocalFree(hBmInfo);

  Result:=Bmp;
end;

end.
```

LPSTRがPCharになったり，longがlongintになったりするのは，基本的な部分なので覚えておきましょう。unsinged int（32ビット符号なし整数）に相当するCardinalは，あまり見かけない型かもしれません。

ちなみに，Delphiも2.0になってからは，APIの宣言で使われているたいていの型が，そのまま同じ名前で使えるようになったので，コンバートが非常に楽になりました。

ところで，C言語で

HANDLE *pHBInfo,

のように，変数のまえに「*」が付いている場合，これはその型へのポインタであることを意味しています。一般的な命名規則にのっとっている場合は，変数名の最初に小文字の「p」が付くので，それを目印にしてもかまいません。

HANDLEへのポインタは，DelphiではPHandleという型で表します。

ちなみに，Delphiでは基本的な型を「T～」というように，Tからはじまる名前で定義しています。あまり知られていませんが，たいていの場合，内部でその型へのポインタ「P～」という定義もなされています。

Windows APIを使っていると，ひんぱんにポインタを使用しなければならなくなります。その場合，わざわざ型へのポインタを定義し直さなくても，たいていの場合はP～とするだけでとおるわけです。覚えておくと，楽ですね。

ちなみに，型へのポインタが定義されていない場合は，コードの頭のほうなどで，

```
type
  PHandle:^THandle;
```

のように定義しておかなければならなくなります。一応，定義のやりかたも覚えておいてください。

宣言の最後の行は，外部APIを定義して使用する場合は絶対必要となる部分です。“stdcall”という指定は，Delphi 1.0では必要なかったのですが，バージョン2.0から必要になったようです。同様の指定として，その他にも“pascal”や“cdecl”などがありますが，Windows APIを呼びだす場合はstdcallを使います。よほど特殊な場合以外，stdcallと書くときめておいてかまいません。

続く

```
external'iftiff.spi'
```

という指定で，ここで定義した関数が，どのDLLファイルの中に存在するのかを指定しています。

ここで指定しているDLLが，

- **Windowsディレクトリ**
- **Windowsのシステム・ディレクトリ**
- **カレント・ディレクトリ**
- **パスのとおったディレクトリ**

のいずれかに存在しない場合は，このプログラムは起動しません。

それがいやな場合は，LoadLibraryというAPIを使ってDLLをプログラム中で呼びだすことにより，DLLなしでもプログラムを動作させることができます（この具体的な方法については，機会があったらいずれやる予定）。

Delphi形式のビットマップに変換する

さて，Susieプラグインの関数を使用する準備はできました。

しかし，SusieプラグインのGetPicture関数は，WindowsのDIB形式としてメモリ上にビットマップを読み込む関数です。DelphiではWindowsのDIB形式を扱うのは非常にめんどうなので，DelphiのTBitmap形式に変換することにします。

そのための関数が，**リスト1**のOpenTiff関数です。ファイル名をパラメータとして渡すと，TBitmap形式の中に読み込んだ画像を入れて返ってくるという仕様です。どのような処理をしているのかを，簡単に解説しましょう。

まず，GetPicture関数で画像をメモリ内に読み込みます。GetPictureの戻り値が0以外の場合は，読み込みの失敗となります。

読み込んだBitmapに関する情報は，GetPicture関数で得られる，Bitmap構造体およびBitmapInfo構造体へのメモリ・ハンドルで渡されます。

そのようにして得たメモリ・ハンドルを，LocalLockなどの「～Lock」というAPIでポインタに変換し，ビットマップの情報を取りだせるようにします。

今回は，ここでビットマップの高さと幅を取得しています。本来は，色数をチェックし，色数が256色以下ならばパレットの設定もしなければならないのですが，今回はその処理を省略しています（次回あたりにDirectDraw（ダイレクトドロー）にからめてパレットの話をする予定）。

さて，ビットマップの大きさがわかりました。その情報をもとに，DelphiのTBitmap形式のデータ領域を確保します。TBitmapをCreateし，その幅と高さを指定することで，領域が確保されます。

続いて，作成したTBitmap領域にメモリ内に読み込まれたビットマップをコピーします。WindowsのDIB形式をコピーする関数には，SetDIBitsというAPIがあるので，それを使います。

コピーが終わったら，メモリのロックを解除し，使用済みのメモリを解放してしまいます。そして，戻り値としてTIFFファイルの内容を読み込んだTBitmapを指定して，終わりです。

注意点は，この関数ではTBitmapを作成するだけで，削除は行なわないことです。ですから，この関数を呼びだしたら，呼びだした側でその領域を開放してやらなければなりません。

UnLha32.dllはこう使うのだ！

『UnLha32.dll』は，Micco氏が作成したLzh形式の圧縮解凍用DLLです。

吉崎栄泰氏が作成したLHaを，WindowsにDLLの形で移植したもので，Susieプラグインと同様フリーソフトとしてパソコン通信などで入手できます。主な入手先は，NIFTY-Serveの『FWINDC』『FWINNT』などです。

この使いかたも，基本的に先ほどのSusieプラグインの場合と同じです。

まず，DLL内の関数をDelphiで使えるように定義します。UnLha32の中にもいくつかの関数がありますが，圧縮解凍機能を受け持つUnLhaという関数をここで定義します。

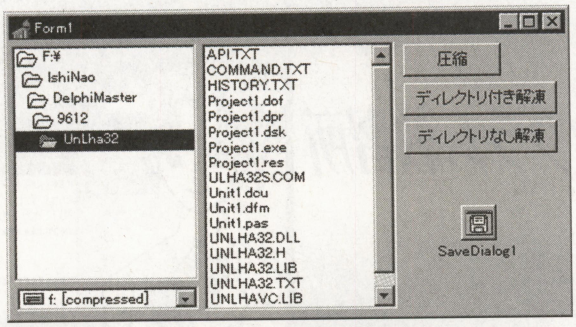
C言語での定義

```
int WINAPI Unlha(
  HWND _hwnd,
  LPSTR _szCmdLine,
  LPSTR _szOutput,
  DWORD _wSize)
```

Delphiでの定義

```
function Unlha(
  _hwnd:HWND;
  _szCmdLine:PChar;
  _szOutput:PChar;
  _wSize:DWORD):integer;
  stdcall;external'UnLha32';
```

この場合，型の対応はほぼそのままな



《第2図》UnLha32.dllを使った圧縮解凍サンプルのフォーム・デザイン

《リスト2》UnLha32.dllを使うサンプル

```
function Unlha(
  _hwnd:HWND;
  _szCmdLine:PChar;
  _szOutput:PChar;
  _wSize:DWORD):integer;
  stdcall;external'UnLha32';

implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  i:integer;
  s:string;
begin
  s:='';
  for i:=0 to FileListBox1.Items.Count-1 do
    if FileListBox1.Selected[i] then
       s:=s+' '+FileListBox1.Items[i];
  if s='' then
  begin
    ShowMessage('Nothing selected');
    exit;
  end;
  if SaveDialog1.Execute then
  begin
    s:='a '+SaveDialog1.FileName+s;
    UnLha(Application.Handle,PChar(s),nil,0);
  end;
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  if LowerCase(ExtractFileExt(FileListBox1.FileName))='.lzh' then
  begin
    UnLha(Application.Handle,PChar('x '+FileListBox1.FileName),nil,0);
end;

procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);
begin
  if LowerCase(ExtractFileExt(FileListBox1.FileName))='.lzh' then
    UnLha(Application.Handle,PChar('e '+FileListBox1.FileName),nil,0);
end;

end.
```

ので，簡単です。「stdcall」と「exernal'～'」は忘れずに付けましょう。ちなみに，DLLファイル名の“～.dll”は，省略してもかまいません。

さて，それではUnLha関数の使いかたを解説します。

四つのパラメータがありますが，第1パラメータは呼びだした，もとのアプリケーションを示すウィンドウハンドルを渡します。Delphiでは，Application.Handleとなります。

続いて，第2パラメータはDOS版のLHaを使う場合に渡すパラメータの内容と同様のものを指定します。たとえば，

- **Lha e test.lzh**…test.lzhを解凍する場合は，“e test.lzh”の部分。
- **Lha a text *.txt**…txtという拡張子のファイルをtext.lzhに追加圧縮する場合は，“a text *.txt”の部分。

となります。

第3パラメータは，解凍時のメッセージを受ける文字列領域，第4パラメータは文字列領域の大きさを指定する数値です。とくにエラー・メッセージ等を表示させる必要がないならば，ここはnilと0にしておいてかまいません。

UnLha32.dllを使った簡単な圧縮解凍ツールのサンプルをあげておきますので，参考にしてください（**リスト2，第2図**）。

あとがきにかえて…

涙のはみだしVB研

所長　妨害を受けて，原稿落としたVB研所長です。みなさんこんにちわ～（ヤケクソに明るく）。

野多　オヤ，中華人民共和国帰りの所長。

所長　フルネームで言うな！　中国のことは忘れてくれ。

野多　それが落とした理由ですか。

所長　読者の質問コーナーやってるヤツに，言われたかナイ。

野多　伊東幸信さん，1か月半にわたる疑問は解消されたでしょうか？

所長　しかし，【絶対教えて】ってコワイよね。教えなかったら，どうなるんだろう。

野多　抗議の手紙とか？

所長　いやいや，カミソリとか，爆弾とか…。最近はインターネットで，お手軽爆弾の作りかたとか公開されているしね。このまえ見た爆弾がさぁ，小資本で破壊力バツグンでさぁ。コワイよねぇ。

野多　アンタ，インターネットで何見てるんや！

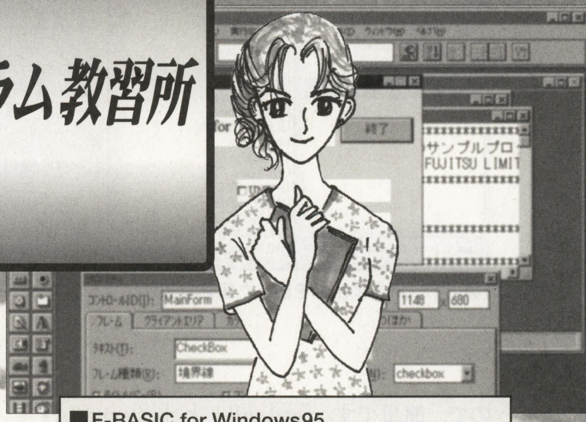
所長　次回こそは，DirectXの続きをやりたいっすねー。

野多　そうっすねー。

Windowsでこれまでのbasicプログラミング資産が生かせる!

F-BASIC for Windows プログラム教習所 リタ〜ンズ

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ



卒業試験　F-BASIC for Windows95の実力を探る!

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

本誌も，いよいよ'96年最後の12月号となりました。一段と寒さも増している中，風邪などをひかないように注意してくださいね。

今月は，F-BASICシリーズの最新バージョン『F-BASIC for Windows95(以降F-BASIC95と略)』の実力を測定してみましょう。

■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
9:00〜12:00／13:00〜17:00(土祝日をのぞく)
☎045-471-0282

F-BASIC95は本当に速いの？

F-BASIC95の特徴の一つに，“高速化を実現”ということがあります。とは言っても，どのような処理が高速化されたのかは，アナウンスされていません。

そこで，今回はいろいろなプログラムを使って，前バージョンとの速度処理のちがいを見ていくことにしましょう。

また，F-BASIC95自体の操作方法も少し変わったので，そのちがいも含めて紹介していきます。

プログラムを作ってみよう!

まずは，F-BASIC95を起動します（第1図）。

最初は，手軽にできるDOSモードのプログラムを作ってみましょう。[ファイル]-[新規作成]を選択します。

すると，新たにウィンドウが開かれるので，一度ディスクに保存してください。保存したあと，そこにプログラム・コードを書いていきます。

例として，つぎのプログラムを入力してください。

```
cls
print "Welcome F-BASIC for
Windows 95"
stop
end
```

入力したコードにまちがいがなければ，メニューから[翻訳]-[翻訳]を選択し，プログラムをコンパイルします。最後に[実行]ボタンを押せば，プログラムが起動して実行されます(第2図)。

DOSモードはそれほど速くない?

それでは，さっそく速度比較をしてみることにしましょう。

まず最初に，DOSモードでのプログラムを計測してみます。プログラムの内容は，文字の繰り返し表示と簡単な図形を表示させてみましょう。

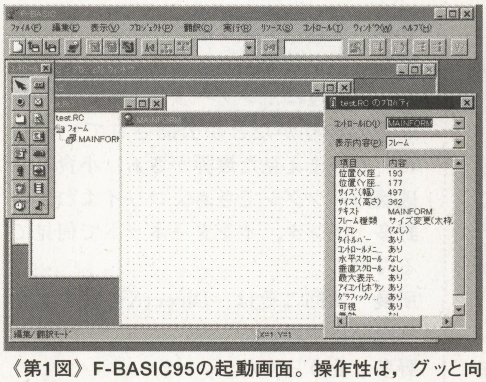
まずは「F-BASIC for Windows95」という文字を，1万回表示させます。プログラムは，**リスト1**のようになっています。

簡単にプログラムの内容を紹介しましょう。最初に現在の時間を変数「TIME1」に代入し，文字を繰り返し表示させます。繰り返しが終わったところで，そのときの時間を「TIME2」に代入します。TIME2からTIME1を引いて，かかった時間を求めています。

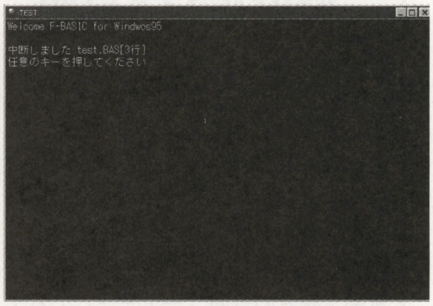
この結果は，

●F-BASIC3.1 …26秒
●F-BASIC95 …27秒

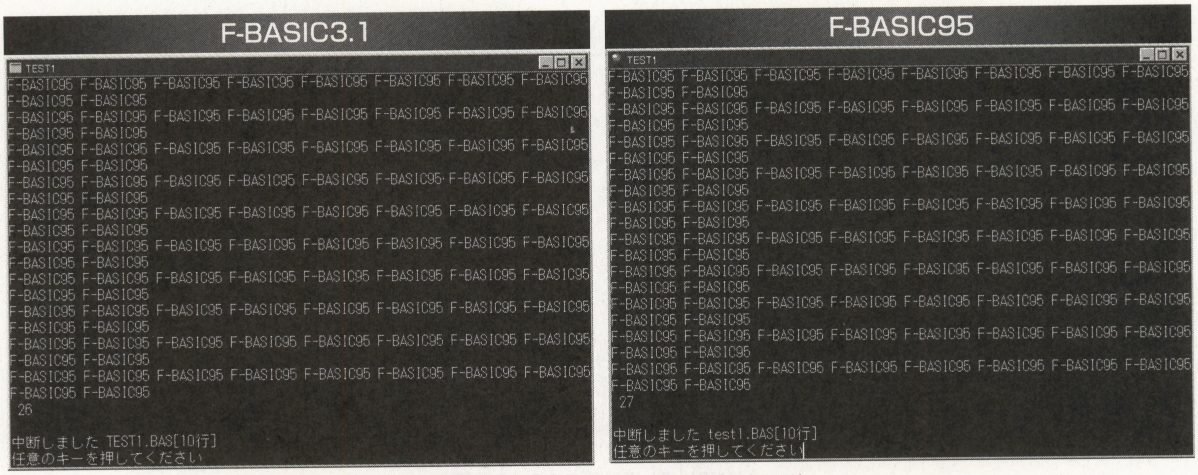
となりました。「DOSモードでの文字表示



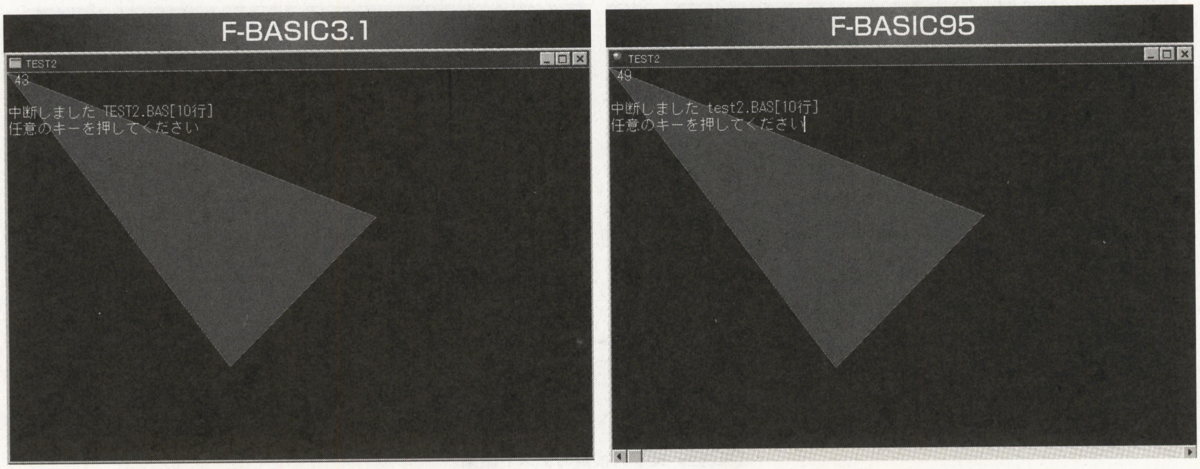
《第1図》F-BASIC95の起動画面。操作性は，グッと向上しているぞ



《第2図》このように，簡単にプログラムができてしまうのがF-BASIC95の特徴なのだ



《第3図》文字列表示の結果（単位は秒，以下同）



《第4図》図形表示のテスト結果

《リスト1》文字列表示プログラム・リスト

```
'DOSモードテストプログラム

TIME1=time
for I=1 to 10000
print "F-BASIC for Windwos95 ";
next
TIME2=time
print
print TIME2-TIME1
stop
nd
```

《リスト2》図形表示プログラム・リスト

```
'三角形を描いて消すを繰り返す。
TIME1=time
for I=1 to 100
cls
connect(0,0)-(300,400)-
(500,200)-(0,0),7
paint(100,100),4,7
next
TIME2=time
print TIME2-TIME1
stop
end
```

は，ほとんど変わらない」という結果になっています（**第3図**）。

それではつぎに，同じくDOSモードで，簡単な図形を表示させてみましょう。プログラムは，**リスト2**です。

同じ大きさの図形を「描く→消す→描く…」と，100回繰り返します。時間の計りかたは，先ほどと同じです。

その結果は，つぎのとおりです。

●F-BASIC3.1 …43秒
●F-BASIC95 …49秒

ここでも，ほとんど変わらないという結果になっています（**第4図**）。

ここが超高速になった！

ここまで読んで，「F-BASIC95は，本当に速くなったのか？」と疑問に思う人も多いでしょう。

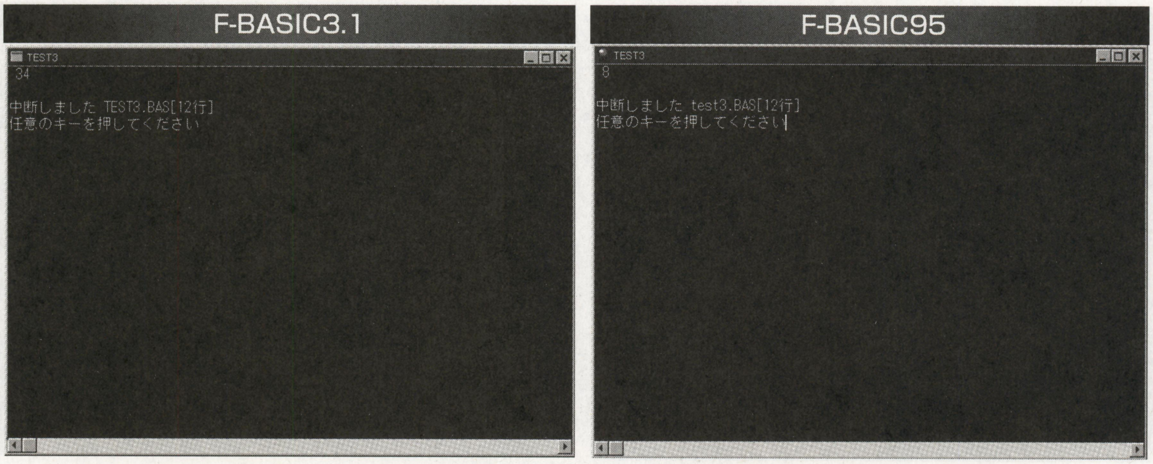
今度は，プログラムでもっとも重要となる“演算時間”の計測を行なってみます。**リスト3**のように，「for next文」で計算式を百万回繰り返し計算します。

この結果は，つぎのようになりました。

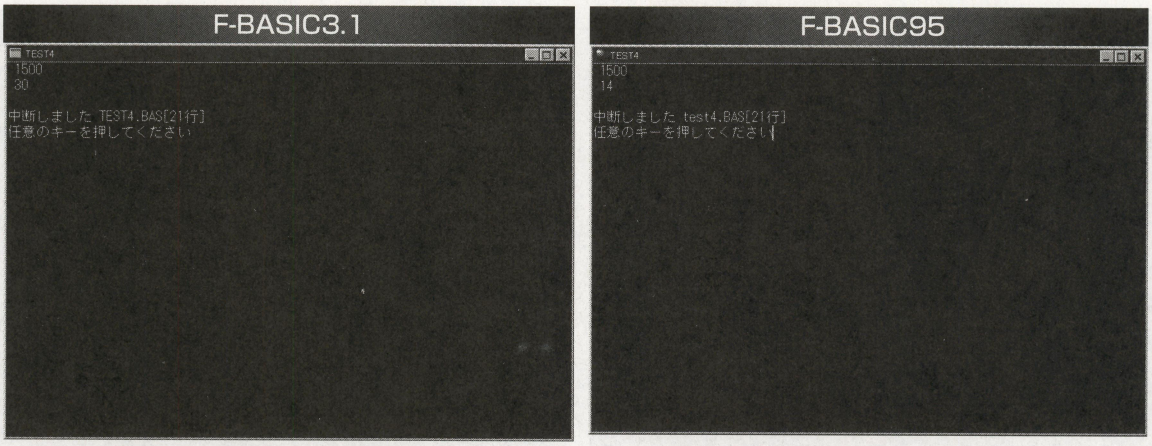
●F-BASIC3.1 …34秒
●F-BASIC95 … 8秒

いよいよ，F-BASIC95の本領発揮といったところですね。4倍強の差がつきました（**第5図**）。

プログラムを作成しているとわかるのですが，ほとんどの部分で計算式が使われています。演算速度にこれだけの差がつくということは，実際にアプリケーションを作ったときには，F-BASIC95はかなりの実行速度を持つものと予想されます。



《第5図》繰り返し計算のテスト結果



《第6図》文字列検索のテスト結果

《リスト3》繰り返し計算プログラム・リスト

```
'数値演算テスト
cls
TIME1=time
for I=1 to 1000
    for J=1 to 1000
      ANS1=I/J*100+124-I
      ANS2=J+I-100*I*I
    next
next
TIME2=time
print TIME2-TIME1
stop
end
```

《リスト4》文字列検索プログラム・リスト

```
'test4
TIME1=time
COMP$="F-BASIC 95"
COUNT=0
for T=1 to 100
open"f-basic.txt" for input as #1
while eof(1)<>-1
line input#1,A$
LENGTH%=len(COMP$)
LENGTH2%=len(A$)
II=LENGTH2%-LENGTH%
for I=1 to II
if COMP$=mid$(A$,I,LENGTH%)
then COUNT=COUNT+1
next
wend
close #1
next
TIME2=time
print COUNT
print TIME2-TIME1
stop
end
```

リスト入力&実行方法

F-BASIC Winを起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。そこに，リストをそのまま入力していきます。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

文字列処理も高速化！

速度比較の最後として，文字列の検索プログラムを用意しました。このプログラムは，リスト4です。

この原稿の中に，“F-BASIC95”という文字がいくつあるのかを見つけ，それを100回繰り返します。

その結果は，

- ●F-BASIC3.1 …30秒
- ●F-BASIC95 …14秒

となりました。

約2倍ほどの差をつけて，F-BASIC95のほうが速い結果となっています。このように，文字列処理においても高速化がなされているようです。

さいごに

結論としてF-BASIC95は，DOSモードやグラフィック表示などが“若干”遅くなったものの，演算や文字列処理などが“非常に”高速化されたことがわかりました。

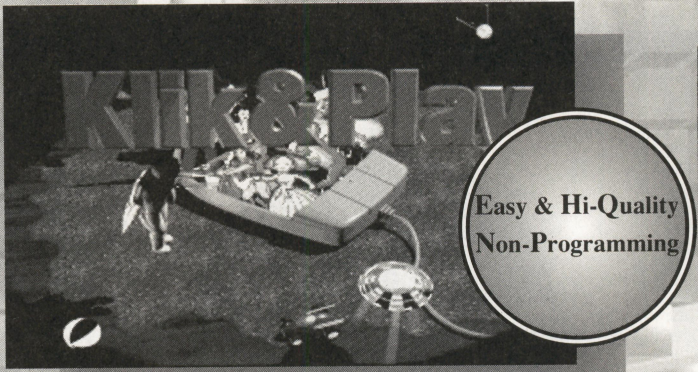
全体的なスピードを考えると，動作速度向上はかなり見込めるはずです（グラフィック処理がほとんどなどの特殊な例をのぞく）。

さて，7回にわたってお届けしてきたこの連載も，今回で“最終試験”とさせていただきます。

といっても，来月から装いも新たに，私かんのゆうきがF-BASIC for Windows95の新連載を担当します。

お楽しみに！

Windows環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速(ちょっぱや)アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。



クリック・アンド・プレイ

Klik&Play ゲーム作成術

Play 11　格闘ゲームに挑戦④相手の位置によって向きを変える

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス(株)
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

《動作環境》
●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

ついにこの連載をまとめた単行本が，完成間近です！　150ページ以上の大幅加筆を加えたものとなりました。発売のほうは，もうしばらくお待ちください。

さて，対戦格闘ゲームを作るテーマも，いよいよ今月が最終回。キャラクターの向きを変えるテクニックを，紹介していきましょう。

相手の方向をしっかり見る

たいていの対戦格闘ゲームは，自分と相手の1対1の戦いです。ですから，それぞれのキャラクターは，つねに相手の方向を向くようになっています。

キャラクターの向きというのは，基本的に平面ですから“右向き”と“左向き”の二つだけ。相手の方向を向くためには，相手との位置関係を見て，相手が右にいるなら右向き，相手が左にいるならば左向きに変えてやればいいことになります。

というわけで，今回の内容は「右向きと左向きのアニメーションを用意して，これらを切り換える」という処理を紹介しましょう。

右向き&左向きのアニメーションを設定

まず，右向きと左向きのそれぞれのアニメーションの設定について，今回の格闘ゲームで使用した方法を説明しましょう。

Klik＆Playのアニメーションエディタ（第1図）で，中央付近に「方向」という項目があります。

この「方向」を二つにわけて，第2図のように使用するようにします。方向は最大で32まであるので，その場合は右から16方向は右向きのアニメーション，残りは左向きのアニメーションに使用することになります。

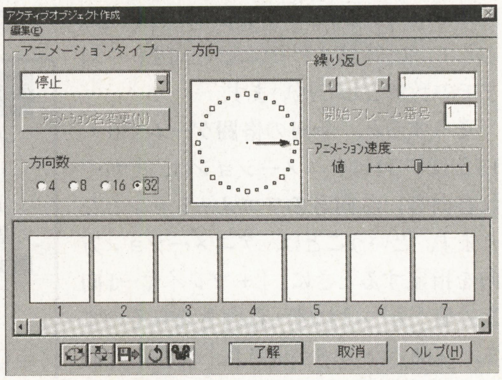
「格闘ゲームで使うのは右向きと左向きの2種類なのだから，右と左の二つの方向でいいのではないか」と思うかもしれません。しかし，実はいろいろなアニメーションを切り換えるのに，これからたくさんの方向を使うことになるのです。

Klik＆Playでは，「アニメーションタイプ」という分類で，たくさんのアニメーションを切り換えることができるようになっています。しかし，アニメーションタイプは全部で16種類しかありません。キャラクターにいろいろな動きをさせる格闘ゲームには，これだけではたりないので，いくつかの「方向」を使って補うわけです。

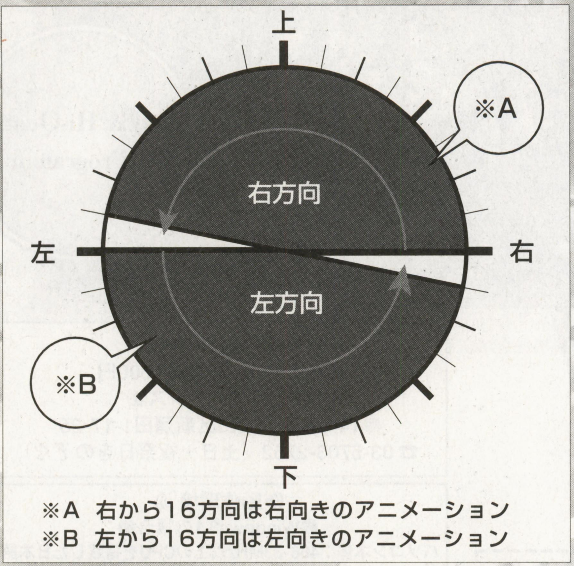
「方向」は，各アニメーションタイプについて，最大32まで扱うことができます。単純に計算しても，16×32＝512種類ものアニメーションを扱うことが可能になります。これだけあれば，普通はたりなくなることはないでしょう。

向きを覚えるカウンタを用意する

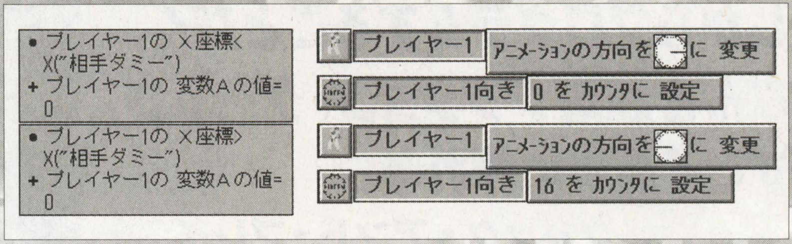
つぎに，現在自分が右向きなのか，左向きなのかというのを覚えるためのカウンタを一つ作成します。名前は「プレイ



《第1図》アニメーションの設定画面

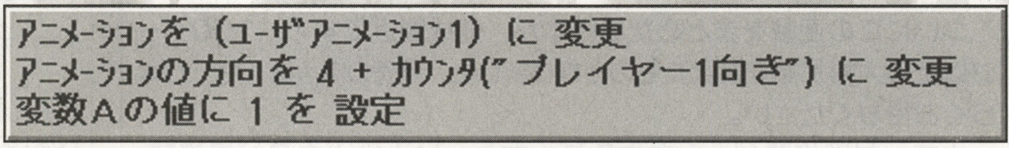


《第2図》今回のゲームでのアニメーション方向の使用例



《第3図》イベント設定例

《第4図》今まではアニメーション方向の指定のイベントをこのようにしていたが…



《第5図》向きを考慮するため，このようなイベントに変更する

ヤー1向き」とつけておくと，わかりやすいでしょう。

キャラクターが右向きのときにはカウンタの値を0に，左向きのときには16にすることにします。右向きの0はいいとして，左向きの16というのは，意味ありげな数字だと思いませんか？　その理由を紹介しましょう。

イベントエディタで，キャラクターのアニメーション方向を切り換える場合に，「右」「上」などと直接方向を指定するのではなく，計算を使用するという方法があります。この場合，右を0，上が8，左が16，下が24というように，右を基点として，反時計まわりに32方向を0～31までの数値として扱います。

そうすると，今回の格闘ゲームで0～15と16～31のアニメーションは，それぞれ右向き，左向きのアニメーションとなります。ということは，アニメーション方向を指定するときに，「+プレイヤー1向きの値」とつければ，右向きならそのまま，左向きなら16が足され，現在の方向のアニメーションが表示されるのです。

位置関係で向く方向を変える

それでは，イベントエディタを使って，相手との位置関係により向きを変えるイベントを設定しましょう。そのまえに，今回はまだ相手がいないので，適当なキャラクターを相手のかわりに配置しておいてください。

イベントの設定は，第3図のようにしました。ようは，

- **相手が右にいる…自分のX座標が相手のX座標より小さいなら右向きにする**
- **相手が左にいる…自分のX座標が相手のX座標より大きいなら左向きにする**

ということです。ただし，自分が技をだしている最中などに方向を変えてしまうとおかしいので，変数A＝0（技をだしたりしていない状態）という条件をつけています。

あと，第4図のように設定していた，アニメーション方向の指定をするイベントを，第5図のようにします。これで，アニメーションを切り換えるときにも向きが反映されます。

Klik&Play Game Collectionプレゼント!

富士通パレックスのご好意により，毎月2名様に『Klik&Play Game Collection』をプレゼントします！

①住所 ②氏名 ③年令 ④職業 ⑤電話番号 ⑥この連載の感想を明記して，つぎのあて先まで官製ハガキで送ってください。〆切は毎月7日です。

■あて先　〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
『Klik＆Play Game Collectionプレゼント』係

※10月号の当選者は，北海道札幌市・松田和樹さん（14才）と，東京都杉並区・尾道勝也さん（15才）です。おめでとうございます!

まとめ

さあ，これで対戦格闘ゲームはついに完成しました…，と言いたいところですが，まだ半分も説明はすんでいません。

そこで，この続きは単行本ですることにします。「え～」という声が聞こえますが，このままだとあと1年はこのテーマが続いてしまうので，かんべんしてください。そのかわり，なかなかのデキに仕上がっていますから，満足いくはずです。

次回からは，また新たなテーマで連載を続けていきます。お楽しみに！

山崎先生渾身の書きおろし！

『Klik&Play ゲーム作成術』単行本化決定！

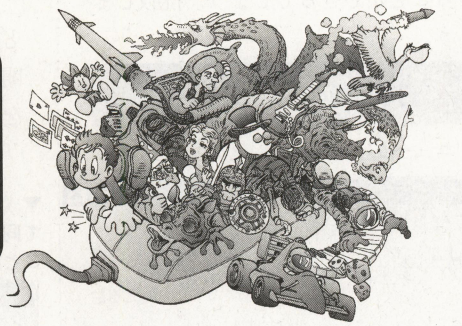
（書名・価格は未定です）

序章　Klik&Playで何ができる
第1章　チュートリアルでKlik&Playのしくみを知ろう
第2章　いよいよ本格的なゲーム制作に挑戦！
第3章　Klik&Playの機能の詳細を知ろう
第4章　ピクチャーエディタとアニメーション エディタ
第5章　Klik&Playでいろいろなゲームを作る～基本編
　Part 1　ブロックくずし
　Part 2　対戦ゲーム
　Part 3　レーシング・ゲーム
　Part 4　ドットイート・ゲーム
　Part 5　ジャンプ・アクション・ゲーム
　Part 6　シューティング・ゲーム
第6章　Klik&Playでいろいろなゲームを作る～応用編
　Part 1　いろいろなパワーアップ・シューティング・ゲーム
　Part 2　対戦格闘ゲーム

CD-ROM付き もうしばらくお待ちください。

他にも，Q&Aなどゲーム作りに役立つ情報が満載！

第2回 Klik&Play ゲームコンテスト 開催！



今年春に行なわれ，優秀な作品が多数集まった『Klik&Playゲームコンテスト』。この第2回の開催が決定しました！

今回は，マッキントッシュ版Klik&Playでの応募も対象となりました。また，ゲーム作品以外にも，ゲームに使うキャラクターや音楽などの応募も可能です。

前回にくらべて，グアムまたはサイパン4日間の旅やデジタルスチルカメラなど，賞品も一段と豪華になりました！

気になる〆切と発表は，つぎのとおり。第2回の応募期間は，平成8年10月16日～平成9年1月16日（必着）となっています。結果は，本誌'97年4月号にて発表します。

応募には，つぎの二つの部門があります。

●ゲーム部門…Klik&Playで作成したゲーム作品

●コンテンツ部門…ゲーム作成に使うオブジェクト（背景やキャラクターなど），ウェーブ・ファイル（効果音），MIDIファイル（音楽）の3種類

応募方法は，郵送のほか，NIFTY-Serveでも送付することができます。

郵送の場合は，スタンドアロンゲーム作成を選び，インストーラつきをチェックして，フロッピーディスクに保存してください。また，フロッピーディスクの1枚目には，応募要項を書いたテキスト・ファイルを入れておきます。こうして用意したフロッピーディスクと，作品名，つぎの応募要項を書いた用紙をセットにして，下の応募先まで郵送します。

NIFTY-Serveで応募する場合は，「GO SPRX」の「お知らせ」を読んでください。

■応募要項

●応募者プロフィール
①住所（郵便番号，フリガナを必ずつけてください）
②住所のフリガナ
③氏名（フリガナを忘れずに，また，グループの場合には代表者の氏名）
④氏名のフリガナ
⑤年齢
⑥職業（学生の場合は学校名，学年）
⑦電話番号
⑧メールアドレス（Nifty-ID，またはe-mailアドレスを持っているかたのみ）

●応募作品の内容について
⑨OS種別（Windows用かマッキントッシュ用かを明記）
⑩部門（ゲームならばG，コンテンツ部門の場合は，オブジェクトはO，WAVEファイルはW，MIDIファイルはMと書いてください）
⑪タイトル
⑫著者
⑬データ名
⑭ジャンル（アクション，シューティング，エデュテイメント，ブロック崩し，RPG，パズル，バラエティ[その他]，コンテンツの中から一つを選んでください）
⑮対戦（対戦専用の場合は専，対戦可能の場合は可，対戦不可の場合は不と書いてください）
⑯内容説明（全角200字くらいで）

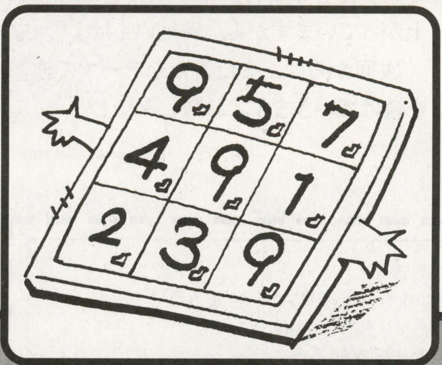
■応募先

〒144東京都大田区新蒲田1-17-25
富士通㈱「Klik&Playゲームコンテスト」係

■問い合わせ先

富士通パレックス㈱
☎03-5703-2752
（土・日・祝祭日を除く13:30～17:00）

Windows95(Visual Basic Ver4.0)用



先を読んだ計算能力が試される

ナインスクエア

遠藤　和広

内　容

3×3のマスメで，縦横斜めの1列（行）に数字をたして，すべて同じ数字にするというパズルゲームです。数字は，10で割ったあまりになります。

Stepは1から8まであります。上手にすると，そのStepの数以内で，すべて同じ数字にすることができます。Step5なら5回以内でできます。

さあ，あなたは，Stepいくつまでクリアすることができるでしょう。挑戦しましょう。

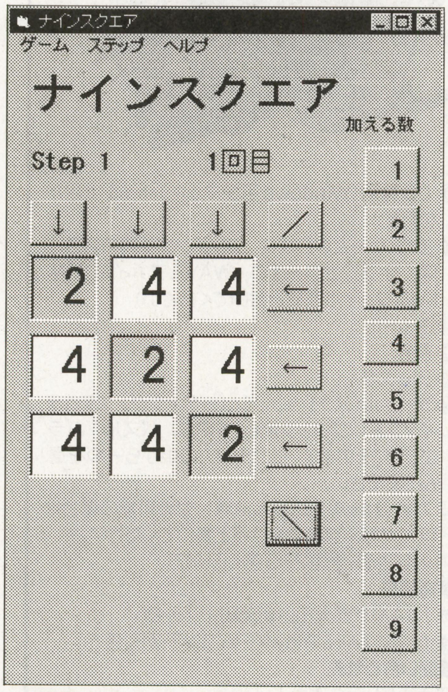
遊びかた

メニューの「ゲーム」をクリックすると，サブ・メニューとして，「開始」「再開」「終了」が表示されます。その「開始」をクリックするとゲームが開始されます。「再開」は，もう一度同じ問題をするときにクリックします。「終了」はゲームを終了するときにクリックします。

Stepを変えるときは，メニューの「ステップ」をクリックします。サブ・メニ

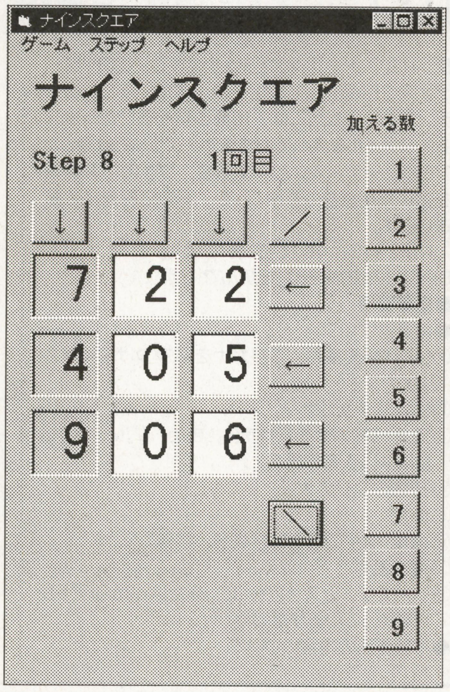
《第1表》主な変数表

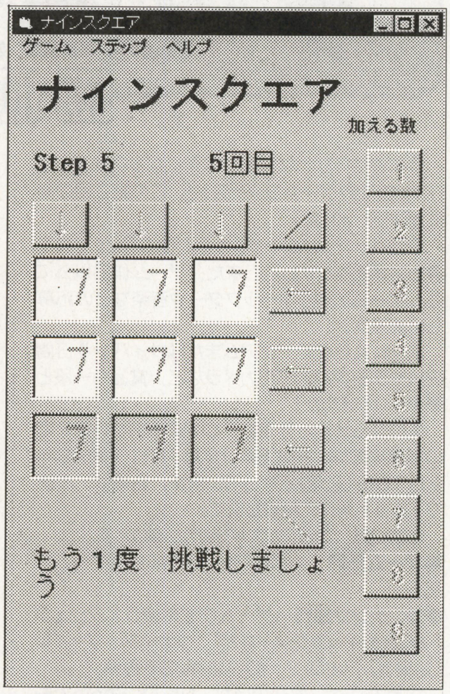
n(8)	3×3の9マスの今の数字（表示用）
nn(8)	3×3の9マスの最初の数字（「再開」用）
s(8,1)	コンピュータの手（「解答例」用）8…手の回数，1…0が行（列），1がたす数字
m(20,1)	人間の手（「1つ前」用）8…手の回数，1…0が行（列），1がたす数字
k	人間の手の回数
stp	ステップの数
t(7,2)	行（列）を決める数字から，三つのマスの数字を求めるための配列，7…八つの行（列）→（8方向），2…三つのマス
mu	行（列）を決める数字→（8方向一むき）
ta	たす数字



▲《写真1》Step1は，1回でクリアできる。これは斜めのラインに2を加えるだけ

▼《写真2》最短8回ですべて同じ数字にできるということだけど，ウーム…





▲《写真3》ほらね！　といっても解答例という親切な機能を使いました

《OVER FLOW》早いもので96年12月号ですねー。次号はもう新年号です。今年もいろんなことがありましたが，みなさんはどんな年でしたか？1年を振り返ってみるのも，今後のためには，とても大切なことではないでしょうか。今年もありがとうございました。

《第2表》サブ・ルーチン

―――――Form1―――――

Fuka …………ボタンやテキストをクリックしても反応しないようにする(最初とゲームクリア時)
kanou …………ボタンをクリックして反応するようにする(ゲーム「開始」「再開」時)
kekka …………クリアできたかの判断と，できたときのメッセージ。回数に1を加え表示する
siro ……………3×3の9マスのバック・カラーをすべて白にする
Form_Load……プログラム実行のとき最初に実行される。ゲーム画面の作成，初期値設定
m1_Click………メニューの「ゲーム」クリック時に実行される。「再開」できるようにするかしないかを決めている
m1a_Click ……サブ・メニュー「開始」クリック時に実行される。3×3の9マスの数字を決めている
m1b_Click ……サブ・メニュー「再開」クリック時に実行される。9マスの最初の数字を入力している
m1c_Click ……サブ・メニュー「終了」クリック時に実行される
m3_Click………メニュー「ヘルプ」クリニック時に実行される。「一つ前」「解答例」ができるかできないかを決めている
m3a_Click ……サブ・メニュー「一つ前」クリック時に実行される。一つ前の手に戻し，回数も一つ減らして表示する
m3b_Click ……サブ・メニュー「解答例」クリック時に実行される。解答例を表示し，コメントも表示する
m3c_Click ……サブ・メニュー「説明」クリック時に実行される。二つめのフォームを表示する
muki_Click ……列(行)を決める八つのボタンのどれかがクリックされたとき実行される。マスの色を変更する
st_Click ………サブ・メニュー「ステップ1」から「ステップ8」のどれかがクリックされたとき実行される。チェックの記号の場所を変更する
tasu_Click ……「1」から「9」の足す数のボタンのどれかがクリックされたとき実行される。その数字を決めた行(列)に加算し，10で割ったあまりを表示する。回数が20回を超えると「再開」するように表示する

―――――Form2―――――

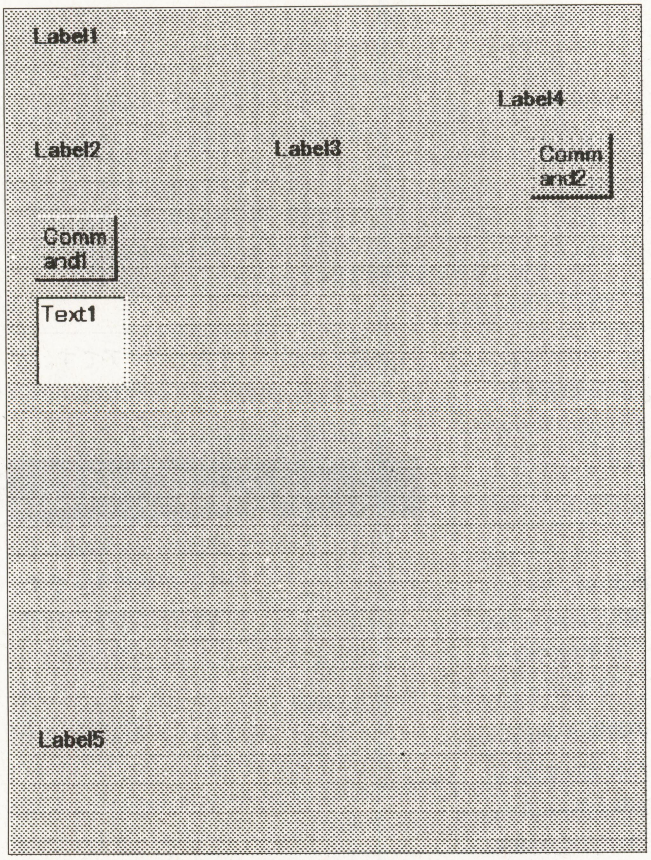
command1_Clickボタン「戻る」がクリックされたとき実行される。フォーム2(説明)を閉じてフォーム1(ゲーム)に戻る
Form_Load……フォーム2の最初に実行される。フォーム2の画面作成

《第3表》

ゲーム	m1	
開始	m1a	
再開	m1b	
ー	s1	
終了	m1c	
ステップ	m2	〈インデックス〉
ステップ1	st	0
ステップ2	st	1
ステップ3	st	2
ステップ4	st	3
ステップ5	st	4
ステップ6	st	5
ステップ7	st	6
ステップ8	st	7
ヘルプ	m3	
一つ前	m3a	
解答例	m3b	
ー	s2	
説明	m3c	

CHECKER FLAG

Dr.D：Visual Basic Ver4.0のプログラムは初掲載かな？
編：そうですね。このところVBの投稿もVer4.0が増えてきたんですよ。内容もしっかりしています。
Dr.D：VBを2週間でマスターした遠藤さんもスゴイ!!



《第1図》Form1の設定

《第2図》Form2の設定

ューとして，「ステップ1」から「ステップ8」まで表示され，やりたいステップのところをクリックすればいいです。今現在のステップは，横にチェックされています。

「ヘルプ」をクリックすると，「1つ前」「解答例」「説明」が表示されます。「1つ前」はアンドゥと同じで，一つ前の数字

★X68KのFM音源用のプログラムもたまにはのせてほしい。X68Kはだんだん忘れられてしまっているので，もうベーマガだけが頼り。
(神奈川県横浜市・結城剛志19才)……【編：頼りにされちゃうと，だまっていられないのがベーマガ，期待しておくれ。】

《リスト1》ナインスクエアform1のプログラム・リスト

```
Dim n(8) As Integer, nn(8) As Integer
Dim s(8, 1) As Integer
Dim m(20, 1) As Integer
Dim k As Integer, stp As Integer
Dim t(7, 2) As Integer
Dim mu As Integer, ta As Integer

Private Sub fuka()
    For i = 0 To 8
        If i <> 8 Then muki(i).Enabled = False
        tasu(i).Enabled = False
        suu(i).Enabled = False
    Next i
End Sub

Private Sub kanou()
    For i = 0 To 8
        If i <> 8 Then muki(i).Enabled = True
        tasu(i).Enabled = True
        suu(i).Enabled = True
    Next i
End Sub

Private Sub kekka()
    f = 0
    For i = 1 To 8
       If n(0) = n(i) Then f = f + 1
    Next i
    If f = 8 Then
        If k - 1 > stp Then
            Label5.Caption = " おめでとう        もっと少ない回数でクリアできますよ"
        Else
            Label5.Caption = "おめでとう        Step" & stp & "クリア"
        End If
        fuka
    Else
        Label3.Caption = Str(k) & "回目"
    End If
End Sub

Private Sub siro()
    For i = 0 To 8
        suu(i).BackColor = QBColor(15)
    Next i
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Caption = "ナインスクエア"
    Label1.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label1.FontSize = 25
    Label1.Caption = "ナインスクエア"
    Label2.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label2.FontSize = 15
    stp = 1
    Label2.Caption = "Step" & Str(stp)
    st(0).Checked = True
    Label3.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label3.FontSize = 15
    k = 1
    Label3.Caption = Str(k) & "回目"
    Label4.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label4.FontSize = 10
    Label4.Caption = "加える数"
    Label5.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label5.FontSize = 15
    Label5.Caption = ""
    ScaleMode = 3
    Randomize
    muki(0).FontName = "ＭＳ ゴシック"
    muki(0).FontSize = 15
    muki(0).Caption = "↓"
    For i = 1 To 7
        Load muki(i)
        muki(i).FontName = "ＭＳ ゴシック"
        muki(i).FontSize = 15
        If i <= 3 Then
            muki(i).Move muki(0).Left + (suu(0).Width + 10) * i, muki(0).Top
            muki(i).Caption = "↓"
        End If
        If i >= 4 Then
            muki(i).Move muki(0).Left + (suu(0).Width + 10) * 3, suu(0).Top + (suu(0).Height
 + 10) * (i - 4) + (suu(0).Height - muki(0).Height) / 2
            muki(i).Caption = "←"
        End If
        muki(i).Visible = True
    Next i
    muki(3).Caption = "／"
    muki(7).Caption = "＼"
    suu(0).FontName = "ＭＳ ゴシック"
    suu(0).FontSize = 30
    suu(0).Text = " 1"
    For i = 1 To 8
        Load suu(i)
        suu(i).Move suu(0).Left + (suu(0).Width + 10) * (i Mod 3), suu(0).Top + (suu(0).Heig
ht + 10) * (i ¥ 3)
        suu(i).FontName = "ＭＳ ゴシック"
        suu(i).FontSize = 30
        suu(i).Text = Str$(i + 1)
        suu(i).Visible = True
    Next i
    tasu(0).FontName = "ＭＳ ゴシック"
    tasu(0).FontSize = 15
    tasu(0).Caption = " 1"
    For i = 1 To 8
        Load tasu(i)
         tasu(i).Move tasu(0).Left, tasu(0).Top + (tasu(0).Height + 10) * i
         tasu(i).FontName = "ＭＳ ゴシック"
         tasu(i).FontSize = 15
         tasu(i).Caption = Str$(i + 1)
         tasu(i).Visible = True
    Next i
    t(0, 0) = 0: t(0, 1) = 3: t(0, 2) = 6: t(1, 0) = 1: t(1, 1) = 4: t(1, 2) = 7
    t(2, 0) = 2: t(2, 1) = 5: t(2, 2) = 8: t(3, 0) = 2: t(3, 1) = 4: t(3, 2) = 6
    t(4, 0) = 0: t(4, 1) = 1: t(4, 2) = 2: t(5, 0) = 3: t(5, 1) = 4: t(5, 2) = 5
    t(6, 0) = 6: t(6, 1) = 7: t(6, 2) = 8: t(7, 0) = 0: t(7, 1) = 4: t(7, 2) = 8
    fuka
End Sub

Private Sub m1_Click()
    f = 0
    For i = 0 To 8
        f = f + n(i)
    Next i
    If f = 0 And m(1, 1) = 0 Then
        m1b.Enabled = False
    Else
        m1b.Enabled = True
    End If
End Sub

Private Sub m1a_Click()
    Label5.Caption = ""
    k = 1
    Label3.Caption = Str(k) & "回目"
    ss = Int(Rnd * 10)
    For i = 0 To 8
        n(i) = ss
    Next i
    For i = 1 To stp
        f = 0
        Do Until f = 1
            mu = Int(Rnd * 8)
            s(i, 0) = mu
            f = 1
            For j = 1 To i - 1
                If s(j, 0) = mu Then f = 0: Exit For
            Next j
        Loop
        ta = Int(Rnd * 9) + 1
        s(i, 1) = ta
        For j = 0 To 2
```

に戻します。クリックし続けると，一番最初まで戻ることができます。「解答例」はコンピュータの考えた解答を順番に表示していきます。1回ずつメッセージ・ボックスを表示し，説明が表示されます。「OK」をクリックすると，つぎの手に移ります。この解答以外にも解きかたはあります。この手以上にうまい手もあります。「説明」は，ゲームの遊びかたの説明のフォームが表示されます。「戻る」をクリックすることで，ゲームのフォームに戻ります。

「ゲーム」を「開始」すると，バラバラの数字が3×3の9個表示されます。そして，一番左端の列の色が変わっています。これは，この列が選択されて，その列の三つの数字に，何かをたすという意味です。九つのマスの上と右横に矢印のボタンがあります。このボタンをクリックすることで，選択する列（行）を変えることができます。

こうして，列（行）が決まったら，たす数を決めます。一番右端に「1」から「9」までのボタンがあります。たす数のボタンをクリックしてください。そうすると，選択した列（行）の三つの数字が加算されます。そして10で割ったあまりが表示されます。この10で割ったあまりの0から9までどれでもいいので，3×3の合計9マスの数字を同じにするとクリアです。なるべく少ない回数でクリアできるといいです。回数は最高20回までです。

プログラムの仕組み

Visual Basicを2週間ぐらい勉強して，4週目に作った二つ目のプログラムです。このBasicらしい作りかたにはなっていないと思いますが，メニューとかボタン・テキストなど，二つのフォーム，メッセージ・ボックスなどいろいろ工夫して作ってみました。

★ALL ABOUTシリーズで，ソフトだけでなく，ハードも扱ってほしいです。ALL ABOUTバーチャルボーイとか……。（兵庫県明石市・春菜30才）……**【編集長：以前は「PCエンジンのすべて」とか発行したこともあったなー。よし，考えてみよう。】**

```
            n(t(mu, j)) = (n(t(mu, j)) + ta) Mod 10
        Next j
    Next i
    For i = 0 To 8
        suu(i).Text = Str(n(i))
        nn(i) = n(i)
    Next i
    siro
    mu = 0
    For i = 0 To 2
        suu(t(mu, i)).BackColor = QBColor(11)
    Next i
    kanou
End Sub

Private Sub m1b_Click()
    Label5.Caption = ""
    k = 1
    Label3.Caption = Str(k) & "回目"
    For i = 0 To 8
        suu(i).Text = Str(nn(i))
        n(i) = nn(i)
    Next i
    kanou
End Sub


Private Sub m1c_Click()
    End
End Sub

Private Sub m3_Click()
    f = 0
    For i = 0 To 8
        f = f + n(i)
    Next i
    If f = 0 And m(1, 1) = 0 Then
        m3a.Enabled = False
        m3b.Enabled = False
    Else
        m3a.Enabled = True
        m3b.Enabled = True
    End If
End Sub

Private Sub m3a_Click()
    If k = 1 Then
        dumy = MsgBox("もう戻れません", 48, "1つ前")
        Exit Sub
    End If
    k = k - 1
    mu = m(k, 0)
    ta = m(k, 1)
    For i = 0 To 2
        n(t(mu, i)) = (n(t(mu, i)) + 10 - ta) Mod 10
        suu(t(mu, i)).Text = Str(n(t(mu, i)))
    Next i
    Label3.Caption = Str(k) & "回目"
End Sub

Private Sub m3b_Click()
    m1b_Click
    Label5.Caption = "解答例　表示中"
    For i = stp To 1 Step -1
        Label3.Caption = Str(stp - i + 1) & "回目"
        mu = s(i, 0)
        ta = s(i, 1)
        siro
        For j = 0 To 2
            suu(t(mu, j)).BackColor = QBColor(11)
        Next j
        dumy = MsgBox(Str(10 - ta) & "を足します", 48, "解答例")
        For j = 0 To 2
            n(t(mu, j)) = (n(t(mu, j)) + 10 - ta) Mod 10
            suu(t(mu, j)).Text = Str(n(t(mu, j)))
        Next j
    Next i
    Label5.Caption = "もう1度　挑戦しましょう"
    fuka
End Sub

Private Sub m3c_Click()
    Form2.Show 1
End Sub


Private Sub muki_Click(Index As Integer)
    siro
    For i = 0 To 2
        suu(t(mu, i)).BackColor = QBColor(15)
    Next i
    mu = Index
    For i = 0 To 2
        suu(t(mu, i)).BackColor = QBColor(11)
    Next i
End Sub

Private Sub st_Click(Index As Integer)
    For i = 0 To 7
        st(i).Checked = False
    Next i
    Erase n
    m(1, 1) = 0
    st(Index).Checked = True
    stp = Index + 1
    Label2.Caption = "Step" & Str(stp)
End Sub


Private Sub tasu_Click(Index As Integer)
    If Not (0 <= mu And mu <= 7) Then Exit Sub
    m(k, 0) = mu
    m(k, 1) = Index + 1
    k = k + 1
    If k > 20 Then
        Label5.Caption = "もうできません　再開してください"
        fuka
        Exit Sub
    End If
    For i = 0 To 2
        n(t(mu, i)) = (n(t(mu, i)) + Index + 1) Mod 10
        suu(t(mu, i)).Text = Str(n(t(mu, i)))
    Next i
    kekka
End Sub
```

《リスト2》ナインスクエアform2のプログラム・リスト

```
Private Sub command1_Click()
    Form2.Hide
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Caption = "ナインスクエア説明"
    Label1.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label1.FontSize = 25
    Label1.Caption = "_ナインスクエア_"
    Label2.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label2.FontSize = 15
    Label2.Caption = "ルール説明"
    Label3.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label3.Caption = "たて，横，斜めのどれか1列を選びます。矢印のついているボタンを押すと，
その列の色が変わります。"
    Label4.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label4.Caption = "その列に加えたい数を選び，そのボタンを押します。"
    Label5.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label5.Caption = "加えた答えを１０で割ったあまりを表示します。"
    label6.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    label6.Caption = "このように繰り返し，すべての数字を同じにするとクリアです。Ｓｔｅｐ１は
１回で，Ｓｔｅｐ８は８回以内でクリアできます。"
    Label7.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    Label7.Caption = "著作／制作　遠藤 和弘"
    command1.FontName = "ＭＳ ゴシック"
    command1.Caption = "戻る"
End Sub
```

プログラムの具体的な入力方法

Visual Basic V4.0 (32bit) で作りましたが，Private Sub＊＊＊＊( )というところを→Sub＊＊＊＊( )というように，Privateをとれば，Ver2.0でも実行できると思います(Ver2.0のテキストで勉強したとき，そのコードにPrivateをつけて，Ver4.0で実行できていたので，逆もできると思います)。

Visual Basicを立ち上げてください。フォームに，図を参考にしながら，適当にボタンやラベル，テキストを貼り付けてください。あとからも，場所や大きさの変更ができます。フォーム1のcommand1の nameを「muki」に，command2のnameを「tasu」に変更してください。フォーム2も同様にしてください。名前の変更はないです。

つぎにコードを打ち込んでいってください。すべて打ち込んだら一応保存して実行しましょう。うまく動いたら，exeファイルにして実行してもいいです。

Form1では，《メニュー》を作成してください。ツールのメニューエディタで作成します。

改造のアドバイス

もう一つフォームを付け加えて，ステップの最高記録やbest10などを入力したり，表示したりするといいかもしれません。また，音楽がさみしいので，それを付け加えるといいです。

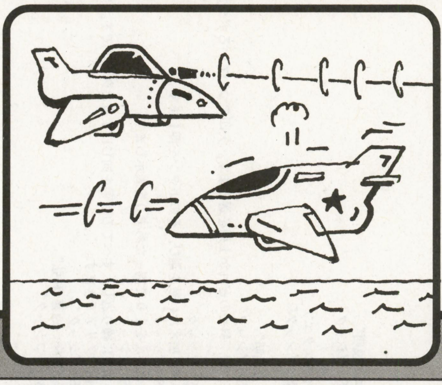
★参考にしたもの

・Visual Basicではじめるゲームプログラミング　河西晴雄著

数理パズル1 Gakken

★TOWNSのWin化のことを友達に話したら「買い換えたら？」と言われた。くやし〜!!(愛知県岡崎市・SMOP15才)……【**編**：Win95化に挑戦したの？ぜひ成功させて，その友達を見かえしてやろう。**つぐ美**：私も応援してるわよ。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L10以降)用



本格ドッグ・ファイト・ゲーム

INTERCEPTER ZERO
（インターセプター ゼロ）

永井　大助

ストーリー

太平洋戦争のただ中，あなたの所属する戦闘機部隊は，最前線のとある飛行場への配属を命じられ，飛び立った。ところが，その情報を察知していた敵の待ち伏せを受け，仲間はすべて撃墜されてしまった。ただ1人飛行場にたどり着いたあなたが突きつけられたのは，「明日の明け方，援軍が到着するから，それまで飛行場を死守せよ」という内容の指令書であった。そしてそれを読み終えるや，早くも空襲警報のサイレンがけたたましく鳴り始めた。

プログラムについて

リストは2本あります。まず，一番最初に**リスト1**(zero_1.bas)を実行させてください。すると，ゲームに使うキャラクターを作成し，「zero.tif」というファイルに保存します。その後は**リスト2**(zero_2.bas)を実行させれば，ゲームをプレイできるようになります。

また，このプログラムの効果音は，TOWNSのフリーソフトウェア作家「YS-11」氏のゲームに使われているものを使用させていただいております。以下のフリーソフトの中から，「flight.pmb」という名前のファイルをコピーしておいてください。

・Ground Attack(フリーソフトウェアコレクション8)

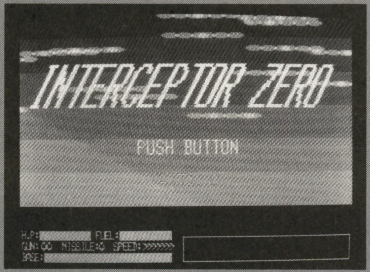
・Air Raider(フリーソフトウェアコレクション9)／工学社(Computer Fan誌1994年5月号)

「flight.pmb」が用意できないか，効果音は必要ないというかたは50行の「LOAD @"flight.pmb"」という部分と，570，1480，1780行のPLAY文を削除しておいてください。

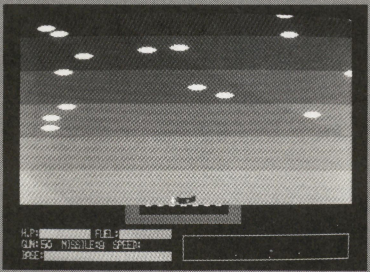
選びかた

パッドの上下左右で自機をその方向に加速させます。飛行機ですから，速度が小さいと上昇できなかったりもします。

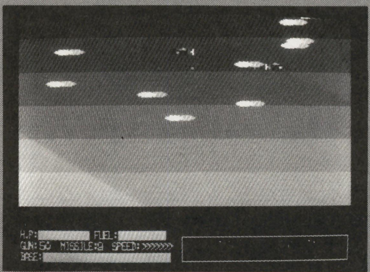
武器は機銃（Ⓐボタン）とミサイル（Ⓑボタン）があり，これで敵機を撃墜していきます。敵機には戦闘機が3種類，爆撃機が2種類あって，それぞれ速度や耐久力などが異なります。爆撃機は飛行場の上空に到達すると爆撃を開始します。



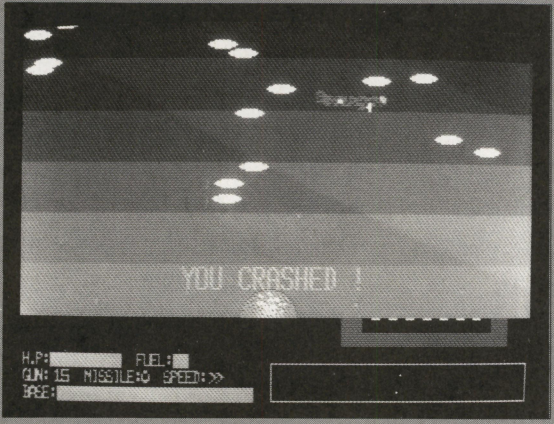
◀《写真1》タイトル画面



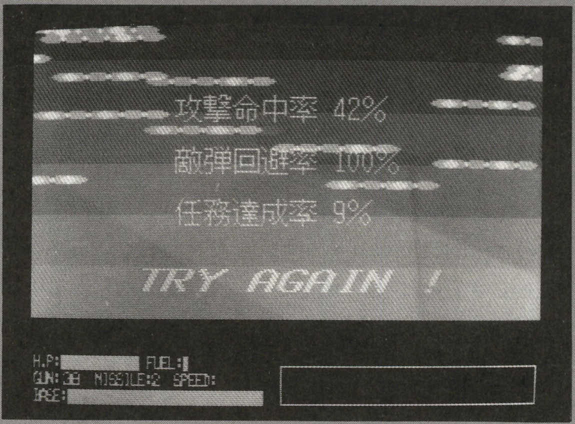
◀《写真2》さあ離陸しよう、右下のレーダーを参考にして飛ぶのだ



◀《写真3》敵戦闘機を機関銃で撃墜するところ



◀《写真4》敵の爆撃機に気をとられていたら地面に激突しちゃった。無念…



◀《写真5》ゲーム・オーバー時に成績が出るぞ

★お願いだ～。もう一度ベーマガとCDをドッキングしてくれ～!!(滋賀県東浅井郡・たこたこ星人15才)……【影：ベーマガとCD-ROMスペシャルを買って，同時に読むと，同じこと。うん？価格がちがうって？　CDは年4回くらいだから以前より安上がり。】

CHECKER FLAG

Dr.D：横スクロールのドッグファイト・シューティング・ゲームじゃ。BASICで作ったとは思えないくらいよくできておるのう。

編：編集部の古いTOWNSでも快適に遊べました。TOWNSユーザーはぜひ打ち込んでね。

影：ロケットならほとんど敵に命中するけど，僕ならやっぱり機関銃で勝負だよな。

敵機と交戦して，機銃弾や燃料が足りなくなったら，飛行場に着陸して補給することができます。このときは速度と角度に注意しないと爆発してしまいます。それから，ミサイルは一切補給できないので，慎重に使う必要があります。

敵機は2機から6機の編隊で襲ってきて，一つの編隊を全滅させると，次の編隊が登場します。明け方までこの攻撃に耐え抜くことができればこちらの勝ちで，簡単なエンディングが見られます。逆に，敵機に撃墜されるか，燃料切れや操縦ミスで墜落するか，飛行場が破壊されるとこちらの負けになります。

攻略法

着陸は，判定が結構シビアなうえ，失敗することは死を意味するので，まずは敵機を無視して着陸の練習から始めるとよいでしょう。

着陸に慣れたら，敵戦闘機と交戦してみましょう。しかし最初のうちは，がむしゃらに追いかけても，すぐに画面外に逃げられてしまい，ほとんど弾を当てるのもままならないと思います。撃墜するにはちょっとしたコツがあるので，それを探してみてください（爆撃機にも同じことが言えます)。基本は，「敵の背後にまわる」ということと，なるべく1対1で戦う」ということです。

《リスト1》INTERCEPTOR ZEROのキャラクター作成プログラム

```
10 '
20 SCREEN @0:CLS:OUT &H440,&H1B,1:OUT &H442,17,1
30 '戦闘機
40 FOR I=0 TO 3:FOR T=1 TO 4:READ C(I,T):NEXT:NEXT
50 FOR Y=0 TO 6:READ CH$:FOR X=0 TO 7:A$=MID$(CH$,X+1,1)
60 FOR I=0 TO 3:A=VAL("&H"+A$):B(0)=A¥4:B(1)=A-B(0)*4
70 FOR T=0 TO 1:C=C(I,B(T)):IF X=6 C=-(C>0)*7 ELSE IF X=7 C=-(C>0)*15
80 PSET(I*16+X*2+T,Y+6),%C:NEXT T,I,X,Y
90 FOR I=0 TO 3:LINE(I*16+4,9)-(I*16+5,10),PSET,%C(I,4),BF:NEXT
100 '爆撃機
110 FOR I=0 TO 1:FOR T=1 TO 3:READ C(I,T):NEXT:NEXT
120 FOR Y=0 TO 11:READ CH$:FOR X=0 TO 15:A$=MID$(CH$,X+1,1)
130 FOR I=0 TO 1:A=VAL("&H"+A$):B(0)=A¥4:B(1)=A-B(0)*4
140 FOR T=0 TO 1:C=C(I,B(T)):IF C=C(I,1) AND RND<.3! C=6
150 PSET(I*64+X*2+64+T,Y+2),%C:PSET(I*64+127-X*2-T,Y+2),%C:NEXT T,I,X,Y
160 FOR I=0 TO 1:FOR T=0 TO 1
170 LINE(I*64+T*42+74,7)-(I*64+T*42+75,8),PSET,6,BF:NEXT:NEXT
180 'その他
190 FOR I=2 TO 4 STEP 2:CIRCLE(199.5!,7.5!),I,7,,,,,,&H1111:NEXT
200 FOR I=3 TO 6 STEP 3:CIRCLE(215.5!,7.5!),I,7,,,,,,&H1111:NEXT
210 LINE(231,7)-(232,8),PSET,2,B:LINE(245,7)-(245,8),PSET,2
220 LINE(246,7)-(249,8),PSET,7,B
230 SYMBOL(0,16),"0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 >",1,1,2
240 CIRCLE(8,40),6,7,.4!,,,F:LINE(0,48)-(79,63),PSET,%7,BF
250 LINE(10,48)-(70,55),PSET,%8,BF:LINE(10,48)-(69,48),PSET,7,,&H0F0F
260 '
270 SAVE@"zero.tif",(0,0)-(255,63)
280 'D A T A
290 DATA 9,4,6,10, 9,1,5,14, 9,2,6,14, 9,6,8,14
300 DATA F0005000,A8055682,BAAABAA2,EAAEAFAA,AAAAEAA2,0EBBABA2,000AE800
310 DATA 7,9,15, 5,9,15
320 DATA 1400000000000000,5500000000000000,5540000000000000
330 DATA 5555555555555568,555555555555556A,555555555555556A
340 DATA 555555555555555A,055555555555D555,005555555555D554
350 DATA 00000000 1557C000,000000000550C000,000000000000C000
```

《リスト2》INTERCEPTOR ZEROのメイン・プログラム・リスト

```
10 '初期設定
20 SCREEN @0:CLS:RANDOMIZE TIME:DEFINT A-U
30 DEF SPRITE 99,0:DEF SPRITE 3:DIM CH%(500),H(49),SK(23,2)
40 FOR I=2 TO 9:P(I)=1:NEXT:PL=100:PN=9:EN=46
50 LOAD@"zero.tif",(0,0):LOAD@"flight.pmb"
60 'スプライト定義 1
```

改造について

最初に**リスト1**で作成した「zero.tif」は，グラフィック・ツール等で好きなように描きかえることができます。ただし，必ず16色で編集してください。

それから，このゲームには簡単なベンチマーク機能が付いています。2230行の「'」をはずすと，画面左に5秒刻みで数字が出ます。これは毎秒何コマで動いているかを表すものです。速い機種では，この数字が20前後になるようにウエイトを調整してください。

最後に

このゲームにおける飛行機の挙動，補給システム等は，昔98で遊んだことのあった「W WING」というゲーム（確か91年1月号掲載）を参考にしました。

★　★
★
★　★

《第1表》変数表

X2( ),Y( )	飛行機の座標
X	飛行機の画面上の座標
X1,Y1	敵機から見た，自機の相対座標
VX( ),VY( )	飛行機の速度
AX( ),AY( )	飛行機の加速度
HX,HY	被弾したときに出る破片の座標
TP( )	飛行機の種類
MSP( ),SSP( ),MHP( )	飛行機の性能（最大速度，上昇可能速度，耐久力）
BE	ベンチマーク用カウンタ
LP,LP1,LP2	「何ループかに1回行なう処理」用カウンタ
GU( ),MS( ),FU( )	機銃，ミサイル，燃料の残り
VTX(,),VY(,)	飛んでいる弾の速度
TM( )	ミサイルが追いかけている飛行機
SK(,)	空の色
WA	ウエイト
SH( )	弾を発射した回数
HI( )	弾が命中した回数
SD( )	撃墜した敵機の数
EN( )	クリアまでに登場する敵機の総数

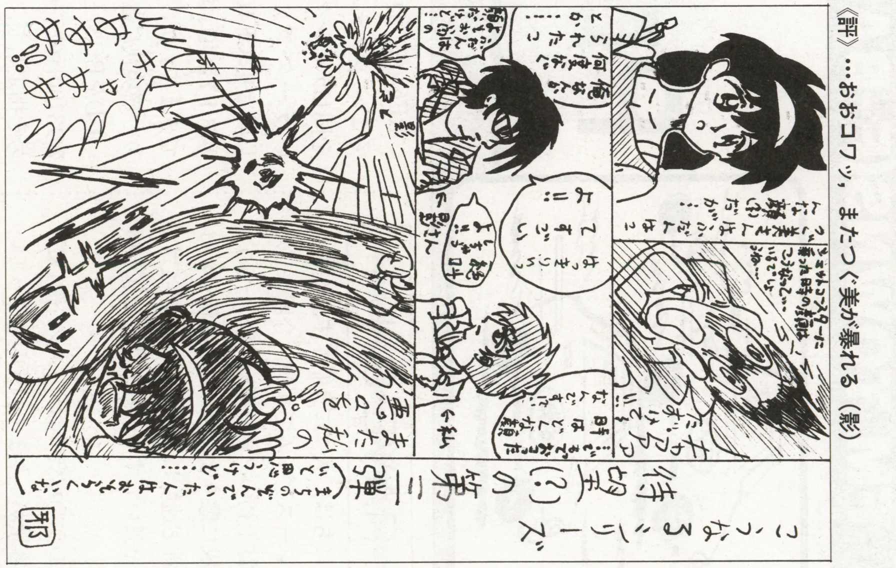
★ついにMDがカタログになってしまった今日このごろ。ゆえに悲しみが襲ってきた。そこで，ゲーム機の歴史などを，A・Aにまとめると良いと思われるのだが，いかがなものか？（宮城県仙台市・成田晋一15才）……【編：MDとかAAとかはじめての人はわからないだろーなー。】

```
70 FOR I=0 TO 15:GET@A(I*16,0)-(I*16+15,15),CH%
80 DEF SPRITE 0,I,CH%,0:NEXT
90 FOR I=0 TO 10:GET@A(I*16,16)-(I*16+15,31),CH%
100 DEF SPRITE 0,I+20,CH%,0:NEXT
110 GET@A(0,32)-(15,47),CH%:DEF SPRITE 0,51,CH%,0
120 FOR I=0 TO 4:GET@A(I*16,48)-(I*16+15,63),CH%
130 DEF SPRITE 0,95+I,CH%,0:NEXT
140 'スプライト定義2
150 SCREEN @1:CLS:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1
160 FOR I=1 TO 9:DEF SPRITE 1,PL+I*10,(160,100),1:NEXT
170 FOR I=1 TO 2:DEF SPRITE 1,30+I,(26+I*4,209),20:NEXT
180 DEF SPRITE 1,33,(70,209),20
190 FOR I=4 TO 10:DEF SPRITE 1,30+I,(88+I*3,209),30:NEXT
200 FOR I=1 TO 10:SPRITE 4,30+I,3:SPRITE 0,30+I,1:NEXT
210 FOR I=52 TO 79:DEF SPRITE 1,I,(RND*256,RND*140),51,,,1:SPRITE 0,I,1
220 IF RND<.5! SPRITE 6,I,256:NEXT ELSE NEXT
230 DEF SPRITE 1,95,(88,180),95,5,,1
240 DEF SPRITE 1,100,(145,150),20
250 'データ読み込み
260 RESTORE 2260:FOR I=1 TO 6:READ EM$(I):NEXT
270 FOR I=1 TO 8:READ AX(I),AY(I):NEXT
280 FOR I=0 TO 5:READ MSP(I),SSP(I),MHP(I):NEXT
290 FOR I=0 TO 11:FOR T=0 TO 2:READ SK(I,T):NEXT:NEXT
300 'ゲーム開始直前処理
310 I=0:BS=330:HO=0:GOSUB *SCREEN:GOSUB *SKY:GOSUB *TITLE:RESTORE 2320
320 Y(1)=166:HP(1)=45:FU(1)=45:GU(1)=50:MS(1)=9
330 GOSUB 1670:GOSUB 1690:GOSUB 1710:GOSUB *ENEMY
340 INTERVAL 5:INTERVAL ON:ON INTERVAL GOSUB *BENCH
350 *MAIN'メイン
360 BE=BE+1:LP=LP+1:LP1=(LP MOD 10=0):LP2=(LP MOD 30=0)
370 IF LP1 LINE(160,206)-(310,224),PSET,0,BF
380 IF WA FOR I=1 TO WA:SPRITE TIME:NEXT
390 FOR N=1 TO PN:IF N>1 AND FU(N)=0 GOTO 550
400 Y=Y(N):VX=VX(N):VY=VY(N):X2=X2(N):X=X2-X2(1)+120:AX=0:AY=0
410 IF HP(N)<=0 OR FU(N)=0 GOSUB *SHOTDOWN
420 ON P(N)+1 GOSUB *PLAYER,*COM
430 IF AX=0 AND AY=0 GOTO 470
440 IF ABS(VX+AX/2)>MSP(TP(N)) AX=0
450 IF ABS(VX+AX/2)<SSP(TP(N)) AY=0
460 VX=VX+AX/2:VY=VY+AY/2
470 IF ABS(VX)<SSP(TP(N)) AND Y<166 VY=VY+.2!
480 X2=X2+VX:Y=Y+VY
490 IF Y<20 Y=20:VY=0
500 IF Y>166 Y=166:GOSUB *LANDING:IF FU(N)=0 GOTO 550
510 ON P(N)+1 GOSUB *PLAYER2,*COM2
520 IF WP(N) GOSUB *WEAPON:
530 IF LP1 AND ABS(X2)<1500 PSET(235+X2/20,205+Y/9),7
540 X(N)=X:Y(N)=Y:VX(N)=VX:VY(N)=VY:X2(N)=X2
550 NEXT N:GOSUB *HIT2
560 IF TN=0 GOSUB *ENEMY:HO=HO+1:GOSUB *SKY
570 IF LP MOD 2 AND PLAY(0)=0 PLAY ,,,,,,P1$,P2$,P3$,P4$,P5$:P1$="":P2$="":P3$="
":P4$="":P5$=""
580 :GOTO *MAIN
590 *PLAYER'プレイヤー用処理1
600 PD=PAD(1):PT=PTRIG(1)
610 AX=AX(PD):AY=AY(PD)
620 ON PT GOSUB *GUN,*MISSILE
630 RETURN
640 *PLAYER2'プレイヤー用処理2
650 DEF SPRITE 1,PL+N*10,(120,Y),0:SPRITE 3,PL+N*10,2+(VX>0)*2:SPRITE 0,PL+N*10,
1
660 SPRITE 6,,-X2:IF ABS(X2)<180 SPRITE 0,95,1 ELSE SPRITE 0,95,0
670 IF LP2 AND VX FU(N)=FU(N)+(FU(N)>0):GOSUB 1650
680 IF VX<>VX(1) GOSUB 1710
690 IF ABS(X2)>=1500 X2=X2-VX:VX=-VX
700 RETURN
710 *COM'CPU用処理1
720 AX=AX1(N):AY=AY1(N):X1=X2(1)-X2:Y1=Y(1)-Y
730 IF TP(N)>3 AND ABS(X2)<40 BS=BS-1:IF BS MOD 10=0 GOSUB 1750
740 ON 1-(TP(N)>3)-(ABS(X1)<200)*2 GOTO 750,780,810,890
750 '戦闘機-遠距離
760 X2=X2+VX:Y=Y+SGN(Y1):IF Y>140 Y=Y-1
770 AX1(N)=SGN(X1):VX=AX1(N)*MSP(TP(N)):RETURN 530
780 '爆撃機-遠距離
790 IF ABS(X2)>200 VX=SGN(-X2)*MSP(TP(N))
800 X2=X2+VX:AX1(N)=VX:RETURN 530
810 '戦闘機-近距離
820 IF Y>30 AND RND<.7! AY=SGN(Y1) ELSE AY=SGN(90-Y)
830 IF VX=0 AX=SGN(X1):AY=-1
840 IF Y>140 OR VY>4 AY=-1
850 IF CM(N)=1 AX=-SGN(VX):AY=-(VY<0):IF VX=0 CM(N)=0
860 IF SGN(X1)=SGN(VX) AND (SGN(Y1)=SGN(VY) OR VY=0) AND ABS(X1)<120 AND ABS(Y1)
<25 IF MS(N) AND RND<.1! GOSUB *MISSILE ELSE GOSUB *GUN
870 IF RND<TP(N)/50 AND CM(N)=0 AND ABS(VX)=MSP(TP(N)) AND VY<0 CM(N)=1
880 AX1(N)=AX:AY1(N)=AY:RETURN
890 '爆撃機-近距離
900 IF ABS(X2)>200 AX=SGN(-X2)
910 AY=INT(RND*3)-1:IF VY>2 OR Y>120 AY=-1
920 AX1(N)=AX:RETURN
930 '
940 *COM2'CPU用処理2
950 IF ABS(X2-X2(1))<112 ON 1-(TP(N)>3) GOSUB 970,980:SPRITE 0,PL+N*10,1 ELSE SP
RITE 0,PL+N*10,0
960 RETURN
970 DEF SPRITE 1,PL+N*10,(120+X2-X2(1),Y),TP(N):SPRITE 3,PL+N*10,2+(VX>0)*2:RETU
RN
980 IF VX>0 DEF SPRITE 1,PL+N*10,(120+X2-X2(1)-8,Y),TP(N)*4-12,2 ELSE DEF SPRITE
 1,PL+N*10,(120+X2-X2(1)-8,Y),TP(N)*4-10,2
990 RETURN
1000 *LANDING'地面に接触
1010 IF ABS(X2)>40 OR ABS(VX)=>5 OR VY>3 OR ABS(VX)<VY OR HP(N)=0 GOSUB *CRASH
1020 IF N=1 P3$="@3o4c2":GU(N)=50:FU(N)=45:GOSUB 1670:GOSUB 1710:GOSUB 1730
1030 VX=0:VY=0:RETURN
1040 *GUN'機銃発射
1050 IF VX=0 OR Y=166 OR GU(N)=0 RETURN
1060 T1(N)=T1(N)-1:FOR I=0 TO 1:IF T(N,I) OR T1(N)>=0 GOTO 1110
1070 SN=PL+N*10+I+2:T(N,I)=10:GU(N)=GU(N)-1:P1$="@6o4c8"
1080 SH(-(N>1))=SH(-(N>1))+1:ON N GOSUB 1670
1090 TX=X-(VX>0)*16-8:TY=Y+4:VTX(N,I)=SGN(VX)*(10-(N>1)*5):VTY(N,I)=VY
1100 T1(N)=3:DEF SPRITE 1,SN,(TX,TY),14:SPRITE 0,SN,1:WP(N)=WP(N)+1
1110 NEXT:RETURN
1120 *MISSILE'ミサイル発射
1130 IF VX=0 OR Y=166 OR T(N,2) OR MS(N)=0 RETURN
1140 SN=PL+N*10+4:T(N,2)=18:MS(N)=MS(N)-1:P2$="@4o4c2"
1150 SH(-(N>1))=SH(-(N>1))+1:ON N GOSUB 1690
1160 TX=X:TY=Y+6:VTX(N,2)=SGN(VX)*(3-(N>1)*5):VTY(N,2)=VY:WP(N)=WP(N)+1
1170 IF N>1 TM(N)=1 ELSE FOR I=2 TO PN:IF ABS(Y-Y(I))<50 AND ABS(X-X(I))<120 AND
 SGN(X(I)-X)=SGN(VX) AND FU(N) TM(N)=I:NEXT ELSE NEXT
1180 DEF SPRITE 1,SN,(TX,TY),15
1190 SPRITE 3,SN,-(VX<0)*2:SPRITE 0,SN,1:RETURN
1200 *WEAPON'機銃、ミサイルの移動
1210 FOR I=0 TO 2:IF T(N,I)=0 GOTO 1260
1220 SN=PL+N*10+I+2:SPRITE 6,SN,VTX(N,I)+VX(1)*(N>1),VTY(N,I)
1230 TX=SPRITE(SN,6):TY=SPRITE(SN,7):GOSUB *HANTEI
1240 T(N,I)=T(N,I)-1:IF T(N,I)=0 SPRITE 0,SN,0:WP(N)=WP(N)-1
1250 IF I=2 VTX(N,I)=VTX(N,I)+SGN(VTX(N,I))/2:IF ABS(Y(TM(N))-TY)<50 VTY(N,I)=(Y
(TM(N))-TY)/5
1260 NEXT:RETURN
1270 *HANTEI'命中判定
1280 FOR T=1 TO PN:IF T=N OR P(N)=P(T) GOTO 1300
1290 IF ABS(X(T)-TX)<8 AND ABS(Y(T)-TY)<8 T(N,I)=1:H1=1-(I=2)*2:HP(T)=HP(T)-2+(I
=2)*8:GOSUB 1630:GOSUB *HIT1:P4$="@8c16":HI(-(T=1))=HI(-(T=1))+1
1300 NEXT:RETURN
1310 *HIT1'破片処理1
1320 IF ABS(X2(T)-X2(1))>100 RETURN
1330 FOR J=41 TO 45:IF H(J) OR H1=0 GOTO 1360
1340 HX=X(T)+RND*8-4:HY=Y(T)+RND*8-4
1350 DEF SPRITE 1,J,(HX,HY),12:H(J)=H1+2:H1=H1-1
1360 NEXT:RETURN
1370 *HIT2'破片処理2
```


★パソコン用語の日本語化は極力しないほうがいいと思います。インターネット等で海外から生の用語が入ってきている現在，翻訳は余計な混乱を招くだけです。英語はなるべくそのまま使ったほうがいい(カタカナにしないということ)。（滋賀県草津市・中島竜憲19才）……【編：うむ。】

```
1380 H2=H2+1:H2=H2 MOD 3:IF H2>0 RETURN
1390 FOR J=41 TO 45:ON H(J) GOSUB 1410,1420,1430
1400 H(J)=H(J)+(H(J)>0):NEXT:RETURN
1410 SPRITE 0,J,0:RETURN
1420 SPRITE 1,J,13:RETURN
1430 SPRITE 0,J,1:RETURN
1440 *SHOTDOWN'墜落
1450 T=N:H1=1:GOSUB *HIT1:VY=VY+.2!:RETURN 430
1460 *CRASH'爆発
1470 SPRITE 0,PL+N*10,0:CX=(X-VX)*1.25!-5:GET@A(CX,164)-(CX+30,179),CH%
1480 PLAY ,,,,,,"@5o4c2"
1490 FOR I=0 TO 30:WAIT 1:T=N:H1=1:GOSUB *HIT1:GOSUB *HIT2
1500 CIRCLE(CX+15,179),I/2,[255-I*8,255,50],,.5!,1:NEXT I
1510 IF N=1! EM$=EM$(1-(HP(1)>0)):GOSUB *OVER ELSE SD=SD+1
1520 PUT@A(CX,164)-(CX+30,179),CH%,PSET:
1530 VX=0:FU(N)=0:Y(N)=-100:TN=TN+(N>1)
1540 RETURN
1550 *ENEMY'敵機出現処理
1560 READ TN:IF TN=0 EM$=EM$(4):GOTO *OVER
1570 FOR I=2 TO TN+1:READ TP(I),A:B=1400+I*50
1580 X2(I)=B+(A=2)*B*2:Y(I)=RND*80+20:HP(I)=MHP(TP(I)):FU(I)=1
1590 GU(I)=999:MS(I)=-(TP(I)=3):VX(I)=0:VY(I)=0:AX1(I)=0:NEXT:PN=TN+1
1600 RETURN
1610 '情報
1620 'HP減少
1630 IF T>1 RETURN ELSE IF HP(T)<0 HP(T)=0
1640 LINE(36+HP(1),200)-(81,207),PSET,[0,128,0],BF:RETURN
1650 'FUEL減少
1660 LINE(105+FU(1),200)-(105+FU(1),207),PSET,[0,128,0]:RETURN
1670 'GUN
1680 SPRITE 1,31,20+GU(1)¥10:SPRITE 1,32,20+GU(1) MOD 10:RETURN
1690 'MISSILE
1700 SPRITE 1,33,20+MS(1):RETURN
1710 'SPEED
1720 FOR I=1 TO 7:SPRITE 0,33+I,-(I<=ABS(VX)):NEXT:RETURN
1730 'FUEL回復
1740 LINE(105,200)-(149,207),PSET,2,BF:RETURN
1750 'BASE耐久力減少
1760 LINE(40+BS/3,218)-(43+BS/3,225),PSET,[0,128,0],BF:P5$="@6o0c"
1770 IF BS RETURN
1780 PLAY ,,,,,,"@2o2c1.":FOR I=0 TO 80:WAIT 1
1790 CIRCLE(168-X2(1),179),I/2,[255-I*3,255,50],,.5!,1:NEXT I
1800 EM$=EM$(3):GOSUB *OVER ELSE RETURN
1810 *SKY'空描画
1820 FOR I=0 TO 179 STEP 30
1830 FOR T=0 TO 2:SK2(T)=SK(HO,T)-I/2*(SK(HO,T)>0)
1840 LINE(0,I)-(319,I+29),PSET,[SK2(0),SK2(1),SK2(2)],BF:NEXT:NEXT:RETURN
1850 *SCREEN'画面描画
1860 LINE(0,180)-(319,199),PSET,[120,0,0],BF
1870 LINE(159,205)-(311,225),PSET,4,B
1880 SYMBOL(20,200),"H.P:",.5!,.5!,2:SYMBOL(85,200),"FUEL:",.5!,.5!,2
1890 SYMBOL(20,209),"GUN:     MISSILE:   SPEED:",.5!,.5!,2
1900 SYMBOL(20,218),"BASE:",.5!,.5!,2
1910 LINE(36,200)-(80,207),PSET,2,BF:LINE(105,200)-(149,207),PSET,2,BF
1920 LINE(40,218)-(149,225),PSET,2,BF:RETURN
1930 *TITLE'タイトル
1940 SYMBOL(20,50),"INTERCEPTOR ZERO",2,3,6,,,3
1950 SYMBOL(120,120),"PUSH BUTTON",1,1,3
1960 SYMBOL(130,150),"WAIT:",1,1,2:SPRITE 0,100,1
1970 SPRITE 6,,-I*5:I=I+1:I=I MOD 512:WAIT 1:SPRITE 1,100,20+WA
1980 WA2=(PAD(1)=7)-(PAD(1)=3):WA=WA+WA2/10:IF WA<0 OR WA>9 WA=WA-WA2/10
1990 IF PTRIG(1) GOSUB *SKY:WA=CINT(WA):SPRITE 0,100,0:RETURN ELSE 1970
2000 *OVER'ゲーム終了
2010 SYMBOL(160-LEN(EM$)*4,150),EM$,1,1,4,,,1
2020 INTERVAL OFF:BE=0:WAIT 300:GOSUB *SKY
2030 LINE(160,206)-(310,224),PSET,0,BF:SPRITE 0,95,0
2040 FOR N=1 TO PN:SPRITE 0,PL+N*10,0
2050 FOR A=0 TO 15:GOSUB *HIT2:GOSUB *WEAPON:NEXT:NEXT
2060 EM$=EM$(5):HI(1)=SH(1)-HI(1):IF TN=0 GOSUB *ENDING
2070 FOR I=0 TO 1:SH(I)=SH(I)-(SH(I)=0):SC(I)=HI(I)/SH(I)*100:NEXT
2080 SC(2)=SD/EN*100:RESTORE 2400
2090 FOR I=0 TO 2:READ A$:A$=A$+STR$(SC(I))+"%"
2100 SYMBOL(100,50+I*30),A$,1,1,4:SH(I)=0:HI(I)=0:NEXT:SD=0
2110 SYMBOL(160-LEN(EM$)*8,150),EM$,2,1,4,,,3:I=0
2120 SPRITE 6,,-I*5:I=I+1:I=I MOD 512:WAIT 1:IF PTRIG(1)=0 GOTO 2120
2130 X2(1)=0:VX(1)=0:VY(1)=0:RETURN 310
2140 *ENDING'エンディング
2150 DEF SPRITE 1,PL+10,(120,80),0:SPRITE 0,PL+10,1
2160 RESTORE 2390:FOR N=2 TO 5:READ X,Y:DEF SPRITE 1,PL+N*10,(0,80),0
2170 SPRITE 6,PL+N*10,X,Y:SPRITE 0,PL+N*10,1:NEXT
2180 FOR I=0 TO 1000:WAIT 1:SPRITE 6,,-I*3
2190 IF I<360 AND I MOD 3=0 FOR N=2 TO 5:SPRITE 6,PL+N*10,1:NEXT
2200 IF I>500 AND I MOD 2=0 FOR N=1 TO 5:SPRITE 6,PL+N*10,1:NEXT
2210 NEXT:EM$=EM$(6):RETURN
2220 *BENCH'ベンチマーク
2230 'LINE(20,184)-(60,199),PSET,0,BF:SYMBOL(20,184),STR$(BE/5),1,1,2
2240 BE=0:RETURN
2250 'データ
2260 DATA YOU WERE SHOT DOWN !,YOU CRASHED !,THE BASE WAS DESTROYED !
2270 DATA YOU HAVE DEFENDED THE BASE !,TRY AGAIN !,CONGRATULATIONS !
2280 DATA 0,-1, 1,-1, 1,0, 1,1, 0,1, -1,1, -1,0,-1,-1
2290 DATA 8,3,45,    6,1,8,   10,1,4,   7,1,12,    2,0,16,   2,0,28
2300 DATA 40,40,140, 20,20,140, 0,0,140, 0,0,180, 0,0,140 ,10,150,30
2310 DATA  0,10, 90, 0 ,0 , 60, 0,0, 30, 0,0 ,10, 0,10,50 ,40,180,40
2320 DATA 2,  1,1, 1,2,    2,  4,1, 4,2   ,4,  1,1, 4,1, 1,2, 4,2
2330 DATA 3,  1,1, 2,1, 3,1,  4,  4,1, 4,2, 4,1, 4,2
2340 DATA 3,  2,2, 2,2, 2,2,  4,  1,1, 1,2, 5,1, 5,2
2350 DATA 4,  1,1, 1,2, 3,1, 3,2,  5, 1,1, 2,1, 3,1, 4,1, 5,1
2360 DATA 4,  5,1, 5,1, 3,2, 3,2,  5,  1,1, 1,1, 3,1, 2,2,2,2
2370 DATA 6,  4,1, 4,2, 3,1, 3,2, 5,1, 5,2
2380 DATA 0
2390 DATA -40,-60, -20,-30, -20,30, -40,60
2400 DATA 攻撃命中率,敵弾回避率,任務達成率
```

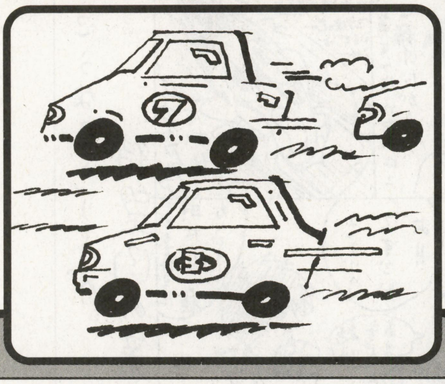
《評》…おおコワッ，またつぐ美が暴れる（影）



by　邪道坊や

★学校のUNIXを通じてインターネットを無料で見ることができるのですが，見る時間がないのが残念です。（東京都品川区・加藤善規 24才）……【影：ほんと，時間がたりないよねー。やりたいこともなかなかできない忙しさ。つぐ美：ふーん。】

FM TOWNS(F-BASIC 386 V2.1 L20)用



高速スクロール・レースゲームだ

Project Racer

プロジェクト　レーサー

長船　俊

RAVE ON

こんにちは，久々に長船です。性懲りもなくレースゲームですが，今回は（たぶん）誌上初のクォーター・ビューです。画面構成に懲りまくり，それに輪をかけて操作性と速度にこだわった自信作です。ムッチャ長いですが，打ち込まなきゃ損です。

あ！このプログラムはディスクに約1MBの空き容量がいります。FDDを使っている人は専用ディスクを作ったほうがいいでしょう。

RARE HERO3

まず，**リスト1**を実行させてください。正常に終了すれば，以下の5個のファイルが作成されます。

COURSE1.TIF
COURSE2.TIF
COURSE3.TIF
PR-SPR.TIF
RECORD.DAT

そこへ，システムCDからBRAKE.SNDを同じディレクトリにコピーしてください。データ・ファイルができていれば次回以降は**リスト1**は必要ありません。これで**リスト2**を実行すればーとおり遊ぶことができます。が，次の設定を行なうと，より一層爽快に遊べます。

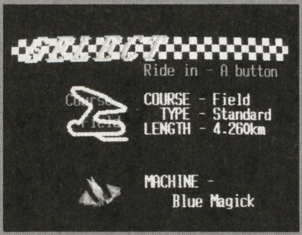
CDをBGMとして流す場合は，**リスト2**の3100行のデータに演奏するトラック番号を指定して，最初の数字（CDの有無）を1にしてください。また，トラック番号に0を設定するとそこは演奏をしません。デフォルトの数値はレイブレーサーのCDで設定しました。CDをお持ちのかたはお試しあれ。

FASTモードで実行させる場合は，3100行のデータを変更してください。前がメイン・ルーチン（計算負荷がかかっている場合）のウエイトで，後ろがそれ以外（かかっていない場合）のウエイトです。UX20で2.6，HC53で7.7程度でした。

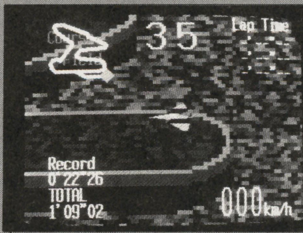
EUPHORIA

セレクト画面ではパッドの上下でマシン・セレクト，左右でコース・セレクト，Ⓐボタンで決定です。コースはパッドの左右でステアリング，Ⓐボタンでアクセル，Ⓑボタンでブレーキで，制限時間内にコースを3周してラップタイムとトータルを競います。が，このゲームも前作同様普通に遊んでも面白くありません。今回はかなりエレガントなドリフト（なんじゃそりゃ）ができるようになっていますので，コーナーでびしばしドリフト走行をキメてください。やりかたは，ステアリングを操作する前に，ポンとⒷボタンを押すだけです。ⒶⒷ同時押しでも可ですが，Ⓑボタン単独の場合とはちょっとだけ特性が違います。滑りすぎたと思ったら逆ハンをしてカウンターを当ててください。また，機体によって最高速度・加速・旋回性能が全く異なりますので，楽しくご賞味いただけます。

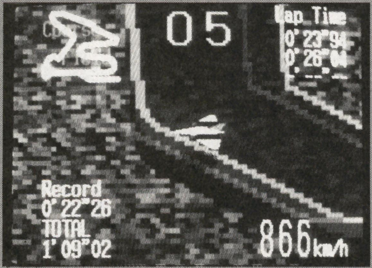
◀《写真1》タイトル画面



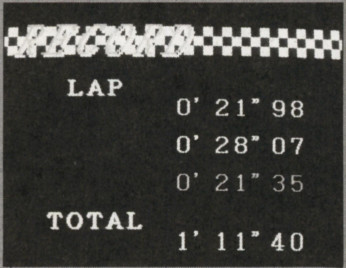
◀《写真2》コースとマシンの選択ができます



◀《写真3》3、2、1、スタート！



◀《写真4》時速800km！まがりきれないよぉ



◀《写真5》コース走行終了後、タイムが表示される

★ついにOSもWIN95専用になってしまった。そろそろ年貢の納め時か……。当たれ！　宝くじ！（兵庫県神戸市・あなさぽ20才）……【影：もしも宝くじが当たったらWin95パソコンが何10台も買えてしまうね。私にも分けてちょうだい！】

《第1表》変数表

CH( )	パターン登録用
CST( )	コサインテーブル
SNT( )	サインテーブル
SE( )	効果音
FRC( )	ファステストデータ
STX( ),STY( ),STD( )	スタート地点と初期方向
CPX( ),CPY( ),CHK,LAP	周回チェック
MN$( ),MPR( )	機体の名前とパラメータ
TRK( )	CD演奏トラック
WT0,WT1	ウエイト
CSN	コース番号
MNB	機体番号
FIN	終了フラグ
MCD,SPD	機体の角度と速度
DFC,DFV	ドリフトカウンタ
VRX,VRY	機体移動ベクトル
SMX,SMY	機体座標
RCD( ),COU	ラップタイム計測
TIM	制限時間

CHECKER FLAG

編：これはすごい！市販ゲーム並みの出来と言っても過言ではないですね。
影：ドリフトが気持ちいいっ！
Dr.D：うむ，文句はリストの長さを除くとつけようがないのう。ハードウエア・スクロールとか興味深いことをいろいろやっているからTOWNSユーザーは参考にしてみるといいのう。

周回判定は相当甘く設定していますが，あまりコースをはみ出た走りをしていると，1周したとみなされませんのでショート・カットはほどほどに。その場合は頑張ってもう1周してください。なおスタートのフラッグ部分だけは，ちゃんとコース上のフラッグ部分を通過しないとカウントされませんので気をつけてください。

ちなみにゲーム・オーバー画面（タイム表示）でセレクト・ボタンを押しっぱなしにしているとプログラムを終了します。

BLUE TOPAZ

今回は移動計算やスプライト処理が異常に増えたので，高速化のために画面スクロールはOUT命令を使ってハードウエア・スクロールさせ，コースの状態判定はPEEK命令を使ってVRAMを直接アクセスしています。その他いろいろ苦労しましたが，おかげで互換モードのBASICインタプリタでもちゃんとゲームになります。

また，ドリフト計算は前回とまったく異なったアルゴリズムを採用しています。くわしくは各々(おのおの)で解析していただくとして，簡単に説明すると，機体が動こうとする方向（＊MYMOV内のXとY）と実際に機体が動く方向（同VRXとVRY）を，ドリフトカウンタ（同DFCとA）を介して結合し，それをまたVRXとVRYにフィードバックして移動ベクトルを決めています（1850～1870行）。

なお，今回は変数名を徹底しています。1文字変数（識別子は含めない）は，そのルーチン内でしか使用せず，内容が破壊されていてもいい場合の局所変数です。2～3文字変数は複数のルーチンで使用する変数か，内容が破壊されては困る場合の局所変数として使っています。プログラム解析の場合に参考にしてください。

《リスト1》Project Racerのデータ作成プログラム・リスト

```
1000 '★★★★  Project Racer／データ作成プログラム ★★★★
1010 ' ☆☆☆ 制作:長船  俊／Darkness Soft Presents ☆☆☆
1020 '★ 初期設定 ★
1030 SCREEN 0:SCREEN@0:DIM P(34,5),LN(43,3),ZB(43),LB(43),A(5)
1040 DEF FNS(X)=SIN(X*3.14159!/180):DEF FNC(X)=COS(X*3.14159!/180)
1050 FOR I=0 TO 22:FOR J=0 TO 2:READ P(I,J)
1060   P(12+I,J)=P(I,J)+P(I,J)*(J=0)*2:NEXT J,I
1070 FOR I=0 TO 27:FOR J=0 TO 3:READ LN(I,J)
1080   LN(16+I,J)=LN(I,J)-(J<3)*12:NEXT J,I
1090 '
1100 '★ スプライトキャラクタ作成 ★
1110 COLOR,0:CLS:DS=120:DP=300:K=1.1!
1120 FOR L=0 TO 2:FOR M=0 TO 1:FOR N=0 TO 11
1130   SX=45:SY=(M*12+N)*15+225:SZ=(L-1)*30:DX=N*48+24:DY=L*96+M*48+24
1140   GOSUB *POLY1:GOSUB *POLY2:NEXT N,M,L
1150 A$="- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ' " km/hRecordTOTAL Lap Time"
1160 SYMBOL(0,288),A$,1,1,7,,,1:SYMBOL(400,288),"◆",1,1,2
1170 CIRCLE(432,296),16,0,.5!,,,F,,&HF0F0F0F00F0F0F0F
1180 A$=" FirstSecond FinalLap to go!Time Extend!Nice Finish!"
1190 COLOR,%3:SYMBOL(0,304),A$,1,1,3,,,5:A$="0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 "
1200 COLOR,%6:SYMBOL(0,320),A$,2,2,6,,,5:SYMBOL(320,320),A$,1,2,7,,,1
1210 COLOR,%1:SYMBOL(0,352),"R acer",2.5!,4,7,,,7
1220 FOR I=0 TO 2:A$="Course":B$=MID$("Field DesertMarine",I*6+1,6)
1230   SYMBOL(I*64,424),A$,1,1,%7,,,1:SYMBOL(I*64+16,448),B$,1,1,%7,,,1
1240   READ A,MX,MY:POINT(MX¥8+I*64,MY¥4+416):DEF PEN 0,4
1250   FOR J=1 TO A:READ MX,MY:LINE-(MX¥8+I*64,MY¥4+416),PSET,7:NEXT
1260   FOR J=0 TO 3:READ A:NEXT J,I:SAVE@"pr-spr.tif",(0,0)-(575,479)
1270 '
1280 '★ コース画像作成 ★
1290 RESTORE *COURS:SCREEN@1,1:PASTEL 96
1300 DIM BK(8191),MP(262143),MPX(255),MPY(255),P0(64),P1(64)
1310 WINDOW(0,0)-(511,255):VIEW(0,0)-(511,255)
1320 CIRCLE(16,16),14,7,.5!,,,F:GET@(0,0)-(31,31),P1,7
1330 CIRCLE(16,16),16,7,.5!,,,F:GET@(0,0)-(31,31),P0,7
1340 '
1350 FOR M=1 TO 3:READ A:FOR I=0 TO A:READ MPX(I),MPY(I):NEXT
1360   MN=M:GOSUB *MBACK:DEF PEN 1,P0:Y=8:G=0:GOSUB *WAYMK
1370   FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3
1380     PUT@A(J*128,I*64)-(J*128+127,I*64+63),BK,PASTEL:NEXT J,I
1390   FOR Y=2 TO 0 STEP -1:G=128:GOSUB *WAYMK:NEXT
1400   G=208:GOSUB *WAYMK:DEF PEN 1,P1:G=0:GOSUB *WAYMK
1410   GET@A(0,0)-(511,255),MP:DEF PEN 0,1:MN=4:GOSUB *MBACK
1420   READ X,Y,VX,VY:LINE(X,Y)-STEP(VX,VY),PSET,[0,0,0,1],BF
1430   FOR I=0 TO VY:A&=&H3333-(I MOD 2=1)*&H9999
1440     LINE(X,Y+I)-STEP(VX,0),PSET,[255,255,255,1],,A&:NEXT
```

WATER FRONT

今年の4月にHCを購入してからPentiumの速度にドギモを抜かれっぱなしです。Pentium90は無茶苦茶速いです。遅いと感じるのはOSが悪いんです。あれって高速なCPUの需要を確保するためにわざと重くしてるんじゃないかねぇ。

それから96年7月号でZUO SOFT氏も言っておりましたが，TOWNSはプログラマにとって最高の学習環境と思います。自分もTOWNSに出会わなければプログラマを目指そうとは考えなかったでしょう。パソコンがただのWindowsプレーヤと化し，急激に市場が拡大する昨今ですが，それが成熟し家庭に普及しつくしたとき，果たしてユーザーはパソコンに何を求めるのでしょう。TOWNSはその答えであってほしいと思います。

さて，インターネットをやっている人はぜひこのゲームの感想を聞かせてください。次回作以降の参考にさせていただきます。また，技術的な質問や意見などでも結構です。アドレスは次のとおりです。間違いのないようにしてください。

E-Mail：s5te470@ip.kyusan-u.ac.jp

KAMA氏，超多忙の中テストプレイありがとうございます。大神君，ネタ提供さんくす！

★参考

・Rave Racer／NAMCO
・VIEW POINT／SAMMY，VING
・テクニカルデータブック／アスキー出版

★掲載していただいたプログラムなど自作のプログラムの紹介やダウンロードのできるホームページを作りました。よかったら見てください。http://www.CRDC.Gifu-u.ac.jp~/endou（岐阜県関市・**遠藤和弘35才**）…【**編**:みんな，見てねー。】

```
1450   PUT@A(0,0)-(511,255),MP,MATTE,,,0
1460   SAVE@"course"+HEX$(M)+".tif",(0,0)-(511,255):NEXT
1470 FOR I=0 TO 5:READ A%(I):NEXT:SAVE@"record.dat",A%:END
1480 '
1490 '★ サブルーチン ★
1500 *POLY1          '★ 各軸回転計算＆スクリーン透視変換 ★
1510  FOR I=0 TO 34:X=P(I,0):Y=P(I,1):Z=P(I,2)
1520    XX=FNC(SZ)*X-FNS(SZ)*Y:YY=FNC(SZ)*Y+FNS(SZ)*X:X=XX:Y=YY
1530    XX=FNC(SY)*X+FNS(SY)*Z:ZZ=FNC(SY)*Z-FNS(SY)*X:X=XX:Z=ZZ
1540    YY=FNC(SX)*Y-FNS(SX)*Z:ZZ=FNC(SX)*Z+FNS(SX)*Y:Y=YY:Z=ZZ
1550    P(I,3)=K*(X*DS)/(Z-DP)+DX:P(I,4)=K*(Y*DS)/(Z-DP)+DY:P(I,5)=Z:NEXT
1560 RETURN
1570 *POLY2          '★ Ｚバッファ計算＆ポリゴン描画 ★
1580  FOR I=0 TO 43:A=0:FOR J=0 TO 2:A=A+P(LN(I,J),5):NEXT
1590    ZB(I)=A/3:LB(I)=I:NEXT
1600  FOR I=0 TO 43:FOR J=0 TO 42-I
1610    IF ZB(J)>ZB(J+1) THEN SWAP ZB(J),ZB(J+1):SWAP LB(J),LB(J+1)
1620  NEXT J,I
1630  FOR I=0 TO 43:FOR J=0 TO 2
1640    A(J)=P(LN(LB(I),J),3):A(J+3)=P(LN(LB(I),J),4):NEXT:C=LN(LB(I),3)
1650    CONNECT(A(0),A(3))-(A(1),A(4))-(A(2),A(5))-(A(0),A(3)),%C,,F:NEXT
1660 RETURN
1670 *WAYMK          '★ コースライン描画 ★
1680  POINT(MPX(0),MPY(0)+Y)
1690  FOR I=1 TO A:LINE-(MPX(I),MPY(I)+Y),PSET,[G,0,0]:NEXT
1700 RETURN
1710 *MBACK          '★ コース背景＋α描画 ★
1720  FOR I=0 TO 63:FOR J=0 TO 64:ON MN GOSUB *BACK0,*BACK1,*BACK2,*BACK3
1730      LINE(J*2+(I MOD 2=0)+1,I)-STEP(2,0),PSET,[G,R,B,C]:NEXT J,I
1740  GET@A(1,0)-(128,63),BK
1750  FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3
1760    PUT@A(J*128,I*64)-(J*128+127,I*64+63),BK:NEXT J,I:RETURN
1770   *BACK0:G=RND*128+ 64:R=RND*128:B=RND*64:C=0:RETURN
1780   *BACK1:R=RND*128+127:G=R  *.8!:B=G*.8! :C=0:RETURN
1790   *BACK2:B=RND*64 +191:G=RND*128:R=G      :C=0:RETURN
1800   *BACK3:G=RND*32 + 64:R=G      :B=G      :C=1:RETURN
1810 '
1820 '★ データ ★
1830 *MACHI          '★ 自機のポリゴンデータ ★
1840  DATA 0,0,55, -5,10,-5, 5,10,-5, 10,0,-5, 0,-10,-5, -10,0,-5, 0,0,-45
1850  DATA 0,8,-15, 0,20,-35, 0,20,-45, 0,3,-35
1860  DATA 13,5,15, 15,10,5, 25,5,15, 15,-10,-15, 10,-10,-15, 15,10,-35
1870  DATA 25,5,-35, 15,-10,-35, 10,-10,-35, 25,5,5, 45,5,-20, 45,5,-30
1880  DATA  0, 1, 2,13,  0, 1, 5,10,  0, 5, 4, 2,  0, 2, 3,10,  0, 3, 4, 2
1890  DATA  6, 1, 2,10,  6, 1, 5,10,  6, 5, 4, 2,  6, 2, 3,10,  6, 3, 4, 2
1900  DATA  7, 8,10, 7,  8, 9,10, 7, 11,12,13, 1, 11,15,14, 1, 11,14,13, 1
1910  DATA 12,13,17, 8, 12,17,16, 8, 13,14,17, 8, 14,18,17, 8, 15,14,18, 8
1920  DATA 15,18,19, 8, 11,12,15, 8, 12,15,16, 8, 16,19,15, 8, 16,17,18,14
1930  DATA 16,18,19,14, 20,21,17,10, 21,22,17,10
1940 *COURS          '★ コースデータ ★
1950  DATA 33, 494,234, 304,234, 234,211,  66,211,  32,194,  30,172
1960  DATA      40,159,  80,152, 104,161, 206, 98, 206, 86, 174, 73
1970  DATA      74, 36,  60, 17,  68,  8, 106,  8, 132, 10, 328, 50
1980  DATA     336, 61, 480, 98, 478,109, 276,119, 254,129, 244,137
1990  DATA     244,145, 260,151, 282,154, 426,160, 460,169, 470,185
2000  DATA     470,198, 452,204, 412,209, 226,210, 172,200,  15, 23
2010  DATA 27, 368,172, 452, 37, 428, 21, 400, 21, 300,108, 268,113
2020  DATA     174,112, 160, 99,  62, 32,  42, 41, 108,141, 126,160
2030  DATA      98,183,  54,209,  68,221,  80,231, 106,235, 188,195
2040  DATA     210,170, 232,165, 270,166, 294,186, 336,226, 374,235
2050  DATA     416,240, 468,228, 482,203, 418, 96, 411, 56,  49, 11
2060  DATA 26, 186,179,  94, 82,  80, 45,  88, 25, 108, 16, 144, 16
2070  DATA     230, 28, 280, 29, 318, 22, 356, 28, 368, 41, 326,182
2080  DATA     368,178, 416,177, 450,187, 460,202, 462,218, 446,233
2090  DATA     414,239, 224,209, 104,235,  52,233,  26,223,  16,205
2100  DATA      16,188,  30,172,  96, 83,  65, 56,  41, 11
2110  DATA 10000,30000,10000,30000,10000,30000
2120 '
2130 '★ おまけ(1090行にGOTO *OMAKEを入れてね) ★
2140 *OMAKE          '★ ※DX4-75MHz以上でないと辛いでしょう ★
2150  DS=120:DP=300:DX=320:DY=240:K=12
2160  WHILE PTRIG(1)=0:SX=(SX+5)MOD 360:SY=(SY+2)MOD 360:SZ=0
2170    GOSUB *POLY1:CLS:FOR I=0 TO 43
```

《リスト2》Project Racerのメイン・プログラム・リスト

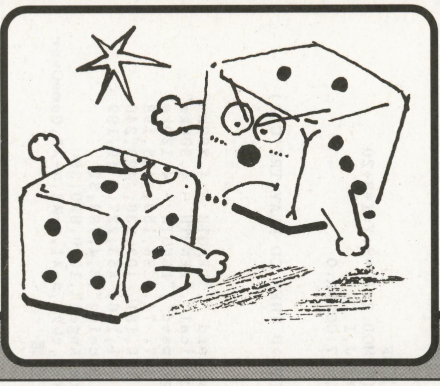
```
1000 '★★★  Project Racer  / メインプログラム  ★★★
1010 '  ★★★ 制作:長船 俊／Darkness Soft Presents ★★★
1020 '★ 初期設定 ★
1030 DEFINT A-Z:SCREEN 0:SCREEN@0:COLOR,0:CLS:DEF SPRITE 99,0:PALETTE
1040 DIM CH(63),CST(239),SNT(239),SE(14397)
1050 LOAD@"brake.snd",SE:LOAD@"record.dat",FRC
1060 FOR I=0 TO 8:READ CN$(I):NEXT
1070 FOR I=0 TO 2:READ STX(I),STY(I),STD(I)
1080   FOR J=0 TO 4:READ CPX(J,I),CPY(J,I):NEXT J,I
1090 FOR I=0 TO 3:READ MN$(I):FOR J=0 TO 3:READ MPR(J,I):NEXT J,I
1100 FOR I=0 TO 6:READ TRK(I):NEXT:READ WT0,WT1
1110 FOR I=0 TO 239:CST(I)=COS((I-30)*3.14159!/120)*256
1120   SNT(I)=SIN((I-30)*3.14159!/120)*256:NEXT
1130 '
1140 '★ スプライトキャラクタ登録 ★
1150 '          ★ スプライトパターン登録 ★
1160 LOAD@"pr-spr.tif",(0,0)
1170 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 11:FOR K=0 TO 2:FOR L=0 TO 2
1180   X=J*48+L*16:Y=I*48+K*16:GET@A(X,Y)-(X+15,Y+15),CH
1190   DEF SPRITE 0,I*108+J*9+K*3+L,CH,0:NEXT L,K,J,I
1200 FOR I=0 TO 27:GET@A(I*16,288)-(I*16+15,303),CH
1210   DEF SPRITE 0,648+I,CH,0:NEXT
1220 FOR I=0 TO 25:GET@A(I*16+1,304)-(I*16+16,319),CH
1230   DEF SPRITE 0,676+I,CH,0:NEXT
1240 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1:X=I*32+K*16:Y=J*16+320
1250   GET@A(X,Y)-(X+15,Y+15),CH:DEF SPRITE 0,702+I*4+J*2+K,CH,0:NEXT
1260   GET@A(I*16+320,Y)-(I*16+335,Y+15),CH
1270   DEF SPRITE 0,742+I*2+J,CH,0:NEXT J,I
1280 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 8:GET@A(J*16,I*16+352)-(J*16+15,I*16+367),CH
1290   DEF SPRITE 0,762+I*9+J,CH,0:NEXT J,I
1300 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 3:X=I*64+K*16:Y=J*16+416
1310   GET@A(X,Y)-(X+15,Y+15),CH
1320   DEF SPRITE 0,798+I*16+J*4+K,CH,0:NEXT K,J,I
1330 '          ★ カラーテーブル設定 ★
1340 FOR I=0 TO 3:PALETTE 10,(I^2+I)¥2+1:FOR J=0 TO 3
1350   PALETTE 14,[J*64+63,255,0]:DEF SPRITE 3,I*8+J
1360   PALETTE 14,[J*64+63,255,0]:DEF SPRITE 3,I*8-J+7:NEXT J,I
1370 PALETTE 15,2:PALETTE 14,2:PALETTE 6,[0,128,0]:DEF SPRITE 3,128
1380 PALETTE 15,0:DEF SPRITE 3,129
1390 '          ★ スプライトキャラクタ登録 ★
1400 DEF SPRITE 1,0,(104,96),216,3,3:DEF SPRITE 1,9,(112,136),674,2,,,129
1410 DEF SPRITE 1,11,(0,0),673:DEF SPRITE 1,12,(0,16),798,4,4
1420 DEF SPRITE 1,28,(192,12),669,4:DEF SPRITE 1,32,(0,160),663,3
1430 DEF SPRITE 1,35,(0,192),666,3:DEF SPRITE 1,38,(224,208),661,2
1440 DEF SPRITE 1,40,(80,48),690,6:DEF SPRITE 1,46,(56,152),676,3
1450 DEF SPRITE 1,49,(112,152),685,5:DEF SPRITE 1,103,(304,80),762,9,4
1460 FOR J=0 TO 2:CN=54+J*7:CX=248:CY=32+J*16:GOSUB *CHSET:NEXT
1470 CN=75:CX=48:CY=176:GOSUB *CHSET:CN=82:CX=48:CY=208:GOSUB *CHSET
1480 FOR I=0 TO 1:DEF SPRITE 1,89+I*4,(128-I*32,16),702,2,2,,3:NEXT
1490 FOR I=0 TO 2:DEF SPRITE 1,97+I*2,(208-I*16,192),742,,2:NEXT
1500 SCREEN@1:WINDOW(0,0)-(511,255):VIEW(0,0)-(511,255)
1510 SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1:SPRITE 0,103,1
1520 '
1530 '★ メインルーチン ★
1540 WHILE PTRIG(1)<>8:GOSUB *TITLE:GOSUB *SELEC:GOSUB *GINIT
1550   WHILE FIN=0:PD=(PAD(1)=3)-(PAD(1)=7):OPT=PT:PT=PTRIG(1)
1560 '          ★ 機体操作＆ドリフト計算 ★
1570     MCD=(MCD-PD*(MPR(0,MNB)-(DFC>0)*MPR(1,MNB)))MOD 240
1580     IF MCD<0 THEN MCD=239
1590     SPD=SPD+(PT=2)*8-((MPR(2,MNB)-SPD)¥MPR(3,MNB))*(PT=1)+(DFC>0)*4
1600     IF OPT<>PT THEN DFC=DFC-(PT=2)*16-(PT=3)*12:DFV=0
1610     IF DFC>0 AND PLAY(2)=0 THEN PCMPLAY SE,127
1620     DFV=DFV-PD*(DFV=0):DFC=DFC-1+(DFV*PD<0)*8:DFC=-DFC*(DFC>0)
1630 '
1640     WAIT WT0:GOSUB *MESSE:GOSUB *COUNT:GOSUB *CONDI
1650     SPD=-SPD*(SPD>0):GOSUB *MYMOV:WEND:PD=0:PT=0
1660   IF FIN=1 THEN SPRITE 1,40,696:SPRITE 0,40,1
```


★今年の食中毒は恐ろしかったけど，コンピュータのほうのウィルスにも気をつけて，影さん！（群馬県高崎市・どらすねぶれぇど巽17才）
……【影：インターネットでバンバンつないでいるけど，CPUが熱を持っちゃってたいへん！おかげでウィルスは安心……なわけないね。】

```
1670   WHILE SPD>0:GOSUB *MYMOV:GOSUB *CONDI:SPD=SPD-32:WAIT WT1:WEND
1680   WAIT 100:SW=0:GOSUB *SPRSW:SPRITE 0,40,0:SPRITE 1,40,690
1690   GOSUB *GOVER:WEND:CLS:END
1700 '
1710 '★ サブルーチン ★
1720 *CHSET           '★ スプライトキャラクタ登録 ★
1730  FOR I=0 TO 4:DEF SPRITE 1,CN+I,(CX,CY),648:CX=CX-8+(I MOD 2=1)*8:NEXT
1740  DEF SPRITE 1,CN+5,(CX+40,CY),660:DEF SPRITE 1,CN+6,(CX+16,CY),659
1750 RETURN
1760 *SPRSW           '★ スプライト表示スイッチ ★
1770  SPRITE 0,0,SW:SPRITE 0,9,SW:SPRITE 0,11,SW:SPRITE 0,12,SW
1780  SPRITE 0,28,SW:SPRITE 0,32,SW:SPRITE 0,35,SW:SPRITE 0,38,SW
1790  SPRITE 0,89,SW:SPRITE 0,93,SW:FOR I=54 TO 88:SPRITE 0,I,SW:NEXT
1800  FOR I=0 TO 2:SPRITE 0,97+I*2,SW:NEXT
1810 RETURN
1820 *MYMOV           '★ 機体移動処理 ★
1830  FOR I=0 TO 2:SPRITE 1,97+I*2,742+((SPD¥10^I)MOD 10)*2:NEXT
1840  X=(CST(MCD)*(SPD¥48))¥256:Y=(SNT(MCD)*(SPD¥48))¥256
1850  IF (DFC^3)¥4>256 THEN A=256 ELSE A=(DFC^3)¥4
1860  VRX=(A*VRX+(256-A)*X)¥256:VRY=(A*VRY+(256-A)*Y)¥256
1870  SMX=(SMX+VRX)AND &H3FF:SMY=(SMY+VRY)AND &H3FF
1880  OUT &H440,&H11:OUT &H442,(SMX¥4+(SMY¥4)*256),2
1890  CT=(CT+1-(PT=1))AND 7:SPRITE 2,0,CT+MNB*8
1900  SPRITE 1,0,(MCD¥10)*9+PD*216+216:BEEP 363523,100,800+SPD¥2
1910 RETURN
1920 *CONDI           '★ コース状態＆周回判定 ★
1930  X=((SMX+80)AND &H3FF)¥2:Y=((SMY+144)AND &H3FF)¥4
1940  SPRITE 6,11,X¥8-(SPRITE(11,6)+8),Y¥4-(SPRITE(11,7)-8)
1950  A&=X*2+Y*1024:B&=PEEK([&H104]A&,2):C=1:D=136
1960  IF B&<32768 THEN
1970    SPD=SPD-20:DFC=0:C=-(PEEK([&H104]A&+8192,2)<32768):D=168
1980    PLAY OFF:PLAY"@19v15<c16>"
1990  ELSE IF(B&=&HFFFF OR B&=&H8000)AND CHK=5 THEN
2000    IF LAP=>0 THEN RCD(LAP)=COU:TIM=TIM+10:TEX=TIM:GOSUB *CKRCD
2010    LAP=LAP+1:COU=0:OLD=0:TOG=TIM:CHK=0:PLAY OFF:PLAY"@44>(f32c32)5<"
2020    IF LAP=3 THEN FIN=1:TOG=99
2030  ELSE IF ABS(X-CPX(CHK,CSN))<32 AND ABS(Y-CPY(CHK,CSN))<32 THEN
2040    CHK=CHK-(CHK<5)
2050    IF CHK=3 THEN TIM=TIM+10:TEX=TIM:PLAY OFF:PLAY"@44>(f32c32)5<"
2060  ENDIF
2070  SPRITE 0,9,C:SPRITE 6,9,,D-SPRITE(9,7)
2080 RETURN
2090 *COUNT           '★ タイムカウント処理 ★
2100  FOR I=0 TO 1:SPRITE 1,89+I*4,702+((TIM¥10^I)MOD 10)*4
2110    SPRITE 2,89+I*4,3-(TIM<11)*125:NEXT
2120  COU=COU-((COU¥1000)MOD 10>5)*4000+7
2130  IF COU-OLD>100 THEN FIN=-(TIM=0)*2:TIM=TIM+(TIM>0):OLD=COU
2140  IF LAP=>0 THEN SEG=LAP:NUM=COU:GOSUB *SETTM
2150 RETURN
2160 *CKRCD           '★ ファステスト判定 ★
2170  IF FRC(CSN*2)>COU THEN
2180    FRC(CSN*2)=COU:SEG=3:NUM=COU:GOSUB *SETTM
2190    FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 6:SPRITE 2,54+I*7+J,-(LAP=I)*128:NEXT J,I
2200  ENDIF
2210 RETURN
2220 *SETTM           '★ カウンタセグメント設定 ★
2230  FOR I=0 TO 4:SPRITE 1,54+SEG*7+I,649+((NUM¥10^I)MOD 10):NEXT
2240 RETURN
2250 *MESSE           '★ メッセージ表示 ★
2260  IF TEX-TIM<3 THEN SPRITE 0,40,1 ELSE TEX=99:SPRITE 0,40,0
2270  IF TOG-TIM<3 THEN
2280    SPRITE 1,46,676+LAP*3:SPRITE 0,46,1:SPRITE 0,49,1
2290  ELSE
2300    TOG=99:SPRITE 0,46,0:SPRITE 0,49,0
2310  ENDIF
2320 RETURN
2330 *GINIT           '★ ゲーム初期設定 ★
2340  SMX=STX(CSN):SMY=STY(CSN):MCD=STD(CSN):SPD=0:VRX=0:VRY=0
2350  TIM=35:COU=0:OLD=0:LAP=-1:CHK=5:FIN=0:TEX=99:TOG=99
2360  FOR I=0 TO 2:RCD(I)=0:NEXT:OUT &H440,&H1B:OUT &H442,&H3F
2370  GOSUB *MYMOV:LOAD@"course"+HEX$(CSN+1)+".tif"
2380  FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 6:SPRITE 2,54+I*7+J,0:NEXT J,I
2390  FOR J=0 TO 1:SEG=J+3:NUM=FRC(CSN*2+J):GOSUB *SETTM:NEXT
2400  FOR J=0 TO 2:SEG=J:NUM=-11111:GOSUB *SETTM:NEXT
2410  GOSUB *COUNT:GOSUB *CONDI:SW=1:GOSUB *SPRSW:CDP=3+CSN:GOSUB *CDPLY
2420  FOR I=0 TO 2:PLAY OFF:PLAY"@30<c>":FOR J=0 TO 1:WAIT 1+J*98
2430    SYMBOL(SMX¥2+26,SMY¥4+12),STR$(3-I),1,1,1,,XOR,1
2440    BEEP 363523,100,800:NEXT J,I:PLAY OFF:PLAY"@30c2"
2450 RETURN
2460 *TITLE           '★ タイトル ★
2470  CLS:CDP=1:GOSUB *CDPLY:SPRITE SCREEN(0,0)
2480  COLOR,[0,0,128]:SYMBOL(320,32),"P roject",2.5!,5,7,,,7:COLOR,0
2490  FOR I=0 TO 74:OUT &H440,&H11:OUT &H442,I*2,2:SPRITE 6,103,4
2500    WAIT 1:NEXT:SYMBOL(392,176),"Push RUN button",1,1,2,,,1
2510  WHILE PTRIG(1)<>4:WEND:SPRITE 6,103,-300
2520 RETURN
2530 *SELEC           '★ コース＆マシンセレクト ★
2540  CLS:CDP=2:GOSUB *CDPLY:SPRITE SCREEN 0:SPRITE SCREEN(32,0)
2550  ST$="S E L E C T":GOSUB *PFLAG:CSN=0:MNB=0:A=1:B=1:C=0
2560  SYMBOL(144,48),"Ride in - A button",1,1,2,,,1
2570  SPRITE 6,0,-64,64:SPRITE 6,12,32,56:SPRITE 0,0,1:SPRITE 0,12,1
2580  WHILE PTRIG(1)<>1:C=(C+1)MOD 24:SPRITE 1,0,C*9+216
2590    IF A<>CSN THEN
2600      LINE(144,80)-(288,128),PSET,0,BF:SPRITE 1,12,798+CSN*16:A=CSN
2610      FOR I=0 TO 2:SYMBOL(144,80+I*16),CN$(CSN*3+I),1,1,7,,,1
2620        NEXT:PLAY OFF:PLAY"@43v15c"
2630    ELSE IF B<>MNB THEN
2640      LINE(144,168)-(264,204),PSET,0,BF:SPRITE 2,0,MNB*8:B=MNB
2650      SPRITE 2,11,MNB*8:SYMBOL(144,168),"MACHINE -",1,1,7,,,1
2660      SYMBOL(172,188),MN$(MNB),1,1,7,,,1:PLAY OFF:PLAY"@43v15c"
2670    ENDIF
2680    P=PAD(1):CSN=CSN+(CSN>0 AND P=7)-(CSN<2 AND P=3)
2690    MNB=MNB+(MNB>0 AND P=1)-(MNB<3 AND P=5):WAIT WT1:WEND:CLS
2700  SPRITE 0,0,0:SPRITE 0,12,0:SPRITE 6,0,64,-64:SPRITE 6,12,-32,-56
2710 RETURN
2720 *GOVER           '★ ゲームオーバー処理 ★
2730  CLS:CDP=6:GOSUB *CDPLY:SPRITE SCREEN 1:ST$="R E C O R D"
2740  GOSUB *PFLAG:COLOR,1:SYMBOL(64,64),"L A P",1,1,7,,,5
2750  SYMBOL(48,176),"T O T A L",1,1,7,,,5:COLOR,0:A=0
2760  FOR J=0 TO 2:X=248:Y=J*32+80:NUM=RCD(J):COL=7+(FRC(CSN*2)=NUM)*5
2770    A=A+NUM:A=A-((A¥1000)MOD 10>5)*4000:A=-A*(NUM>0):GOSUB *SUB:NEXT
2780  IF A>0 AND FRC(CSN*2+1)>A THEN FRC(CSN*2+1)=A:COL=2 ELSE COL=7
2790  NUM=A:X=248:Y=192:GOSUB *SUB:KILL"record.dat":SAVE@"record.dat",FRC
2800  WAIT 600:RETURN
2810   *SUB           '★ ゲームオーバーサブ処理 ★
2820    IF NUM>0 THEN
2830      SYMBOL(X-96,Y),"  '     " ",1,1,COL,,,1
2840      FOR I=0 TO 4:A$=AKCNV$(HEX$((NUM¥10^I)MOD 10))
2850        SYMBOL(X,Y),A$,1,1,COL,,,1:X=X-(1-(I MOD 2=1))*16:NEXT
2860    ELSE
2870      SYMBOL(X-96,Y),"-' --" --",1,1,7,,,1
2880    ENDIF
2890   RETURN
2900 *PFLAG           '★ フラッグ描画 ★
2910  LINE(0,20)-(319,43),PSET,[32,32,32],BF
2920  FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 39:X=J*16-(I MOD 2=1)*8:Y=I*8+20
2930    LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),PSET,7,BF:NEXT J,I
2940  COLOR,6:SYMBOL(16,16),ST$,1.5!,2,2,,,7:COLOR,0
2950 RETURN
2960 *CDPLY           '★ CD演奏 ★
2970  IF TRK(0)<>0 THEN CD STOP:IF TRK(CDP)>0 THEN CD PLAY TRK(CDP)
2980 RETURN
2990 '
3000 '★ データ ★
3010 DATA "COURSE - Field "," TYPE - Standard ","LENGTH - 4.260km"
3020 DATA "COURSE - Desert"," TYPE - Technical","LENGTH - 4.300km"
3030 DATA "COURSE - Marine"," TYPE - Highspeed","LENGTH - 4.120km"
3040 DATA 914,792,150,  33,171,  65, 21, 387, 74, 265,150, 465,198
3050 DATA 660,532,224, 399, 24,  49, 53, 115,151, 103,236, 423,240
3060 DATA 292,564,192, 144, 17, 365, 49, 331,166, 453,227,  19,199
3070 DATA "Blue Magick",4,6,937,38, "Red Raceing",6,4,799,32
3080 DATA "Green Tokyo",7,4,759,20, "White Angel",10,0,830,36
3090 DATA 0,0,1,9,11,4,16 '← CDの有無,ﾀｲﾄﾙ,ｾﾚｸﾄ,ｺｰｽ1,ｺｰｽ2,ｺｰｽ3,GameOver
3100 DATA 2,6 '← 速い機種では 6,6～7,7を指定
```

★編集部の皆々さま，および読者に贈る一句。「ベーマガは，とても役立ち，低価格」影さんたちも，これを心にきざんで，よりBMを充実させてください!!(群馬県前橋市・荻原悠介14才)……【影：「今日も買う買う，明日もまた買う」というペースで毎日買って!】

MSX/2/2+/turboR用



ちょっとめずらしいパズルかな？

DICE TRILL

（ディセ トリル）

土田　憲一

●遊びかた●

サイコロを使ったゲーム。

サイコロ　モード

サイコロで，上下左右のフィールドのすべての面が同じ目をもつCUBE達を全部消すことが目的。消しかたは，CUBEと同じ目のサイコロが上下左右(X軸，Y軸が同じ）にあるとき，スペース・キーを押すと消えます。

ジャンケン　モード

サイコロがジャンケンになっています。目的は同じですが，消しかたが違います。そう，気付いたと思いますが，ジャンケンして勝ったら消すことができます。

WATCH　モード

見てのとおりです。どっちのゲームをするかは乱数で，対戦なので2人用になってます。

SOUND

スパズルのジャムが消えるときの音を参考にしました。1P側ノイズを使っています。何個消えたか，上下左右の何か所で消えたかによって音が変わります。2Pはトーンです。

SCORE

CUBEのある場所の倍率が1列目1倍，2列目2倍，3列目4倍になっていて，その総倍率×10×（上下左右の何個で消えたか)。

DICE

メインのサイコロ変換ルーチンは，8年前位に考えたんですが，なかなかゲームのアイデアが思い浮かばなくて，今回，それらしいのができたので送ってみました。

ENDING

スパズルを参考にしました。ジェムが消えるときはいいですね。PS・SSに移植されるそうですが，SFCには出せないのかな？

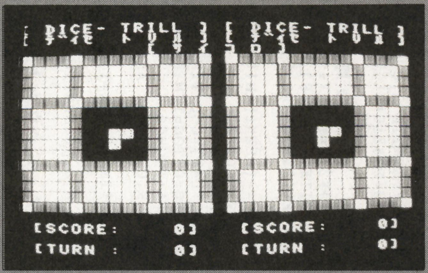
画面はSONIC THE FIGHTERを見て考えました。

タイトルは，「悪魔のトリル」から名付けました。

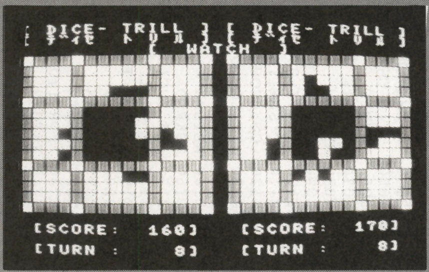
《第1表》主な変数

WM	1のときWATCHモード
PP	プレイヤー数
GM	ゲームモード　1サイコロ 2ジャンケン
DS( )	消したCUBEの数
SF( )	TURN数
SC( )	スコア
X( ),Y( )	サイコロの位置
GM( )	サイコロ変換用　1のときサイコロで7，2のときジャンケンで4
PL	プレイヤー
DI(,)	サイコロの目
GCP$	ジャンケンキャラ
I,J	FORループ用
DI	サイコロ上の目（見えてる目）
S1,S2,S3,S4	倍率
SR	倍率合計

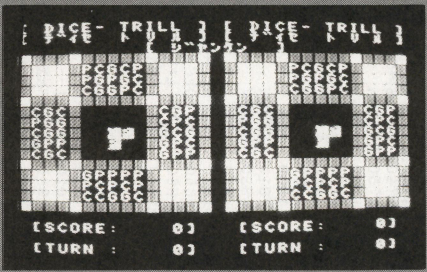
◀《写真1》ゲームモード選択画面



◀《写真2》サイコロモード。同じ目で消せる



◀《写真3》WATCHでは両方をコンピュータがやります



◀《写真4》ジャンケンモード。こちらのほうが簡単です

★Windowsってトラブルが多い！　しかもシステムが複雑だから解決がむずかしい。MS-DOSは良かったなぁ…，と時々思う。便利な反面やっかいでもある。諸刃の剣のWindows……。（岩手県宮古市・**斉藤亮将18才**）……【**影:私は楽しく使ってます。どんなトラブルがあったの?**】

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ。パズルゲームじゃな。いかに少ない手数でクリアするか考えるとはまるゲームになるな。

編：2次元で表示してるからサイコロの表示がサイコロらしくない。クオータービュー（斜め上から見た画面）にするとかっこ良くていいかも。ま，難しいですけどね。

●最後に●

DICEの発音は『ダイス』ですが，このゲームに限り『ディセ』と呼んでやってください。2人用を1人でやってみるのもいいと思います。片方終わらせてどれくらい，差が出るか…。

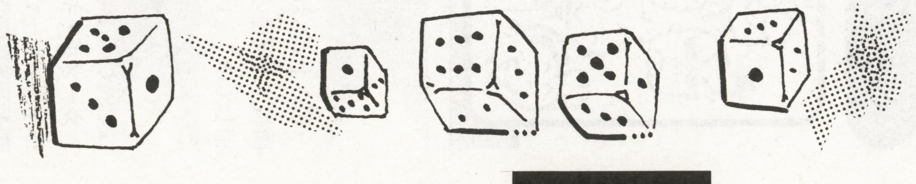
あっ，大事なことを書くのを忘れてました。1Pは，カーソル・キー，2Pは，ジョイスティックで移動。スペース・キー，トリガ1で決定します。

★参考にしたもの

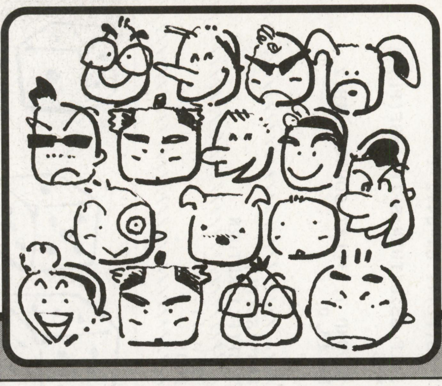
・ALL ABOUTスーパーパズルファイターII

DICE TRILLのプログラム・リスト

```
100 ' ////// DICE-TRILL /// ﾃﾞｨｾ ﾄﾘﾙ /// 1996. 9. 6 ///////////////////////
110 CLEAR:DEFINT A-Z
120 KEY OFF:SCREEN 1,0,0:WIDTH 32:COLOR 15,0,0:CLS
130 R=RND(-TIME):PLAY "TVOL":GOSUB 460:IF WM=1 THEN PP=2:GOTO 170
140 LOCATE 0,23:PRINT "1.ひ と り で   2.ふ た り で  ?";
150 PP=VAL(INPUT$(1)):IF PP=1 OR PP=2 THEN  ELSE 150
160 LOCATE 0,23:PRINT "                              ";
170 A$=MID$("[ サ イ コ ロ ][ ｼﾞｬﾝｹﾝ  ][  WATCH   ]",1+(GM-1)*11,11)
180 LOCATE 10,2:PRINT A$;
190 IF WM=1 THEN GM=RND(1)*2¥1+1
200 FOR K=0 TO 5+(GM=2)*3:FOR J=1 TO 10-(GM=2)*10
210 X=RND(1)*14¥1:Y=RND(1)*14¥1+3
220 IF (X>=5 AND X<=9) AND (Y>=8 AND Y<=12) THEN 210
230 IF VPEEK(&H1800+X+Y*32)<>32 THEN 210
240 FOR I=0 TO PP-1:LOCATE X+I*16,Y
250 IF GM=1 THEN A$=CHR$(&H61+K) ELSE A$=MID$(GCP$,K+1,1)
260 PRINT A$;:NEXT:NEXT:NEXT
270 ' /////  MAIN ////////////////////////////////////////////////////
280 DIM DS(1),SF(1),SC(1):X(0)=7:Y(0)=10:X(1)=23:Y(1)=10:GM(1)=7:GM(2)=4:PL=0
290 PUT SPRITE PL*3,(X(PL)*8,Y(PL)*8-1),15,DI(PL,1)-(GM=2)*10 ' ¦¦¦¦¦
300 PUT SPRITE PL*3+1,STEP(+0,+8),7+PL*4,DI(PL,2)-(GM=2)*10 ' ¦¦¦¦¦
310 PUT SPRITE PL*3+2,STEP(+8,-8),7+PL*4,GM(GM)-DI(PL,0)-(GM=2)*10 ' ¦¦¦¦¦
320 IF WM=1 THEN IF STRIG(0) THEN 1150
330 IF WM=1 THEN S=(RND(1)*4¥1)*2+1:GOSUB 800:GOTO 350:
340  S=STICK(PL):IF STRIG(PL) THEN GOSUB 800
350   IF PP=1 AND DS(0)=60 THEN 1150 ' '''''
360   IF PP=2 AND DS(0)+DS(1)=120 THEN 1150 ' '''''
370 DX=(S=7 AND X(PL)>5+PL*16)-(S=3 AND X(PL)<9+PL*16)
380 DY=(S=1 AND Y(PL)>8)-(S=5 AND Y(PL)<12)
390 IF (S=7 OR S=3) AND DX=0 THEN 440
400 IF (S=1 OR S=5) AND DY=0 THEN 440
410 GOSUB 650 ' ¦¦¦¦¦
420 X(PL)=X(PL)+DX:Y(PL)=Y(PL)+DY
430 IF PP=2 THEN PL=1-PL
440 GOTO 290
450 ' ¦¦¦¦¦¦¦ /// ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ////////////////////////////////////////////
460 DIM DI(1,3):FOR I=0 TO 1:DI(I,0)=1:DI(I,1)=2:DI(I,2)=3:DI(I,3)=0:NEXT
470 RESTORE 690:FOR J=1 TO 6:A$="":READ B$:FOR I=0 TO 7
480 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,I*2+1,2))):NEXT
490 SPRITE$(J)=A$:NEXT
500 RESTORE 690
510 A=&H61:FOR J=0 TO 7:READ A$:FOR I=0 TO 7
520 VPOKE A*8+J*8+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
530 VPOKE &H200D,&HC0
540  RESTORE 730:READ A$,B$:LOCATE 8,2:PRINT A$;:LOCATE 8,4:PRINT B$;
550 LOCATE 10,8:PRINT "GAME MODE";:LOCATE 11,12:PRINT "1.サ イ コ ロ";
560 LOCATE 11,14:PRINT "2.ｼﾞｬﾝｹﾝ";:LOCATE 11,16:PRINT "3.WATCH  ? ";
570 GM=VAL(INPUT$(1)):IF GM=1 OR GM=2 OR GM=3 THEN WM=-(GM=3) ELSE 570
580 GCP$="GCP":FOR J=1 TO 3:A=ASC(MID$(GCP$,J,1))
590 FOR I=0 TO 7:VPOKE &H3858+(J-1)*8+I,255-VPEEK(A*8+I):NEXT:NEXT
600 CLS
610 RESTORE 730:FOR J=0 TO 21:READ A$:FOR I=0 TO 1
620 LOCATE I*16,J:PRINT A$;:NEXT:NEXT
630 RETURN
640 ' DICE ¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦¦
650 D =VAL(MID$("323031313",S+1,1))
660 DD=VAL(MID$("313132303",S+1,1))
670 SWAP DI(PL,D),DI(PL,DD):DI(PL,D)=GM(GM)-DI(PL,D):S=DI(PL,1):RETURN
680 ' DICE DATA
690 DATA FEFEFEEEFEFEFE00,FEFAFEFEFEBEFE00,FEBEFEEEFEFAFE00
700 DATA FEBAFEFEFEBAFE00,FEBAFEEEFEBAFE00,FEBAFEBAFEBAFE00
710 DATA FEFEFEFEFEFEFE00,FEFEFEFEFEFEFE00
720 ' ///// ｶﾞﾒﾝ //////////////////////////////////////////////////////
730 DATA [ DICE- TRILL ],[ ﾃﾞｨｾ  ﾄ ﾘ ﾙ ],""
740 DATA ghhhghhhhhghhhg,hgggh     hgggh,hgggh     hgggh,hgggh     hgggh
750 DATA ghhhghhhhhghhhg,h   h     h   h,h   h     h   h,h   h     h   h
760 DATA h   h     h   h,h   h     h   h,ghhhghhhhhghhhg,hgggh     hgggh
770 DATA hgggh     hgggh,hgggh     hgggh,ghhhghhhhhghhhg
780 DATA "","  (SCORE:     0)","","  (TURN  :    0)"
790 ' ///// ｹ ｾ ﾙ ｶ ? /// GM=1 ｻｲｺﾛ /// GM=2 ｼﾞｬﾝｹﾝ //////////////////////
800 DI=DI(PL,1) '¦¦¦¦¦ LEFT
810 S1=0:FOR I=0 TO 2:V=VPEEK(&H1800+PL*16+3-I+Y(PL)*32)
820 IF V=32 THEN 850 ELSE IF GM=1 THEN IF DI<>V-&H60 THEN 870 ELSE 840
830 IF GM=2 THEN IF (DI=1 AND V=ASC("C")) OR (DI=2 AND V=ASC("P")) OR (DI=3 AND
V=ASC("G")) THEN ELSE 870
840 LOCATE PL*16+3-I,Y(PL):PRINT " ";:DS(PL)=DS(PL)+1:S1=S1+2^I
850 NEXT
860 ' ¦¦¦¦¦ RIGHT
870 S2=0:FOR I=0 TO 2:V=VPEEK(&H1800+PL*16+11+I+Y(PL)*32)
880 IF V=32 THEN 910 ELSE IF GM=1 THEN IF DI<>V-&H60 THEN 930 ELSE 900
890 IF GM=2 THEN IF (DI=1 AND V=ASC("C")) OR (DI=2 AND V=ASC("P")) OR (DI=3 AND
V=ASC("G")) THEN ELSE 930
900 LOCATE PL*16+11+I,Y(PL):PRINT " ";:DS(PL)=DS(PL)+1:S2=S2+2^I
910 NEXT
920 ' ¦¦¦¦¦ UP
930 S3=0:FOR I=0 TO 2:V=VPEEK(&H1800+X(PL)+(6-I)*32)
940 IF V=32 THEN 970 ELSE IF GM=1 THEN IF DI<>V-&H60 THEN 990 ELSE 960
950 IF GM=2 THEN IF (DI=1 AND V=ASC("C")) OR (DI=2 AND V=ASC("P")) OR (DI=3 AND
V=ASC("G")) THEN ELSE 990
960 LOCATE X(PL),6-I:PRINT " ";:DS(PL)=DS(PL)+1:S3=S3+2^I
970 NEXT
980 ' ¦¦¦¦¦ DOWN
990 S4=0:FOR I=0 TO 2:V=VPEEK(&H1800+X(PL)+(14+I)*32)
1000 IF V=32 THEN 1030 ELSE IF GM=1 THEN IF DI<>V-&H60 THEN 1040 ELSE 1020
1010 IF GM=2 THEN IF (DI=1 AND V=ASC("C")) OR (DI=2 AND V=ASC("P")) OR (DI=3 AND
 V=ASC("G")) THEN ELSE 1040
1020 LOCATE X(PL),14+I:PRINT " ";:DS(PL)=DS(PL)+1:S4=S4+2^I
1030 NEXT
1040 SS=-(S1<>0)-(S2<>0)-(S3<>0)-(S4<>0):IF SS>0 THEN SF(PL)=SF(PL)+1
1050 SR=S1+S2+S3+S4:SC(PL)=SC(PL)+SR*10*SS
1060 IF SS>0 THEN ELSE 1100
1070 SOUND 0,255:SOUND 1,0:SOUND 6,SR*2:SOUND 7,1+PL*7:SOUND 8,&H12
1080 SOUND 11,255:SOUND 12,32+SS*16:SOUND 13,0
1090 GOSUB 1120
1100 RETURN
1110 ' ///// SCORE & TURN ////////////////////////////////////////////////
1120 LOCATE  8+PL*16,19:PRINT USING "#####";SC(PL)
1130 LOCATE 11+PL*16,21:PRINT USING "##";SF(PL):RETURN
1140 ' ///// ENDING ///////////////////////////////////////////////////////
1150 LOCATE 1+(PP-1)*8,23:PRINT "(  お し ま い !)";
1160 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 1160
1170 ' //////////////////////////////////////////////////////////////////
```



★新しいパソコンが続々と出ている中，旧型機のパワーアップ記事は本当に助かります。この調子で，ぜひ続けてくださいね。（静岡県島田市・**新間友明14才**）……【**影**：新製品＝旧型機。これは永遠のテーマ記事になりそうなけはいです。**Dr.D**：？　だれか呼んだ？】



簡単ゆえに奥が深いパズルゲーム

FANTA（ファンタ）

ELECTRIC SHEEP SOFT

内　容

積み上げられたキャラクターの中から，隣接する同種のものを選択し，すべてを消してゆくという単純なゲームです。

操作方法

カーソル・キーでカーソルの移動，スペース・キーでキャラクターの消去となっています。

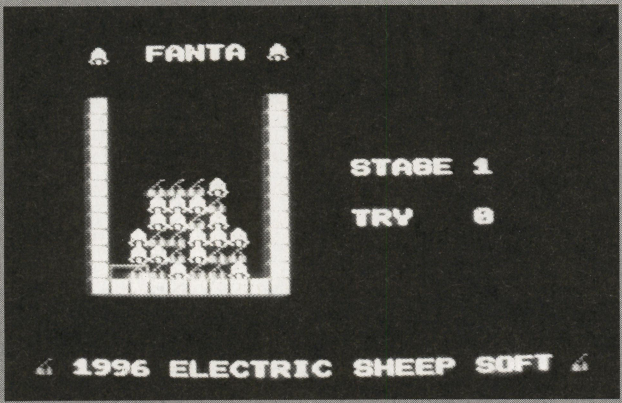
すべてのキャラクターを消去，または手詰まりとなった場合は，F1 キーを押してください。対応する処理がなされます。

全15面です。難易度は低めなので必ず全面クリアできると思います。

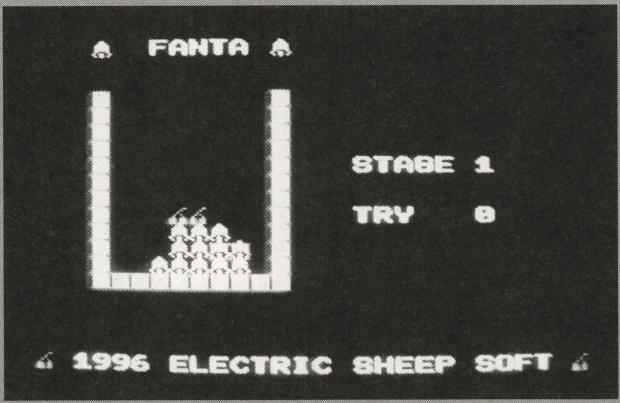
プログラムについて

ALL　BASICです。判定はすべてVPEEKを用いて直接VRAMを読むことで行なっています。サブ・ルーチンが多く，分岐（ぶんき）が複雑（奇天烈？）なので，プログラムの流れがつかみにくいと思いますが，REM文のコメントを参考に解析してください。

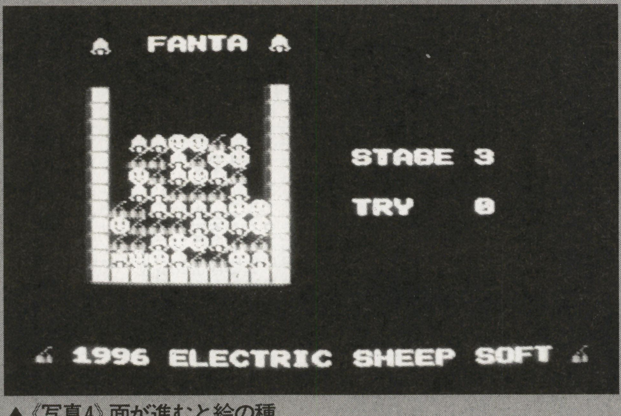
STAGE DATAが全く圧縮されていないので，技術のあるかたは圧縮・展開のプログラムを組み込んでみてください。



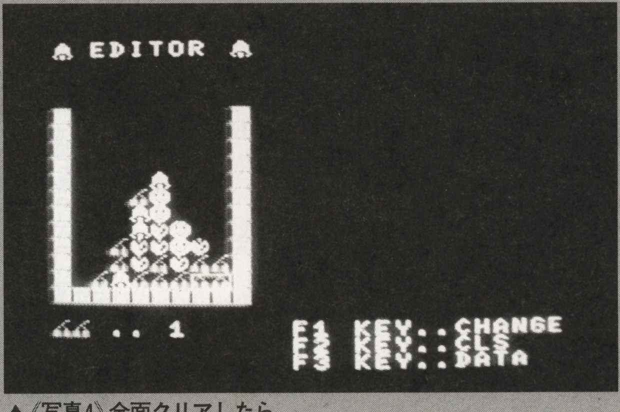
▲《写真1》同じ絵が並んでいれば消せる



▲《写真2》ここまでくると簡単にクリアだね



▲《写真4》面が進むと絵の種類が最大四つになる



▲《写真4》全面クリアしたらエディタで面を自作すべし

★プログラム言語講座にTURBOC++も追加してください。（島根県安来市・EDGE17才）……【編：他誌にはない，ベーマガならではの言語講座ですが，多くのみなさんからのご意見をお寄せください。Dr.D：もちろん，C言語の講座も考えておるぞ。】

```
300 IF A=0 THEN B=32 ELSE B=A*8+88
310 Z=FNA(MX,MY):VPOKE Z,B
320 NEXT J,I
330 '──────────────────────────( GAME START )
340 PLAY"V13L16O5CDCDC8FGFGF8C8DEF2"
350 FOR I=0 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
360 PUTSPRITE0,(48,120),8,0
370 KEY(1)ON:X=6:Y=15
380 '──────────────────────────( MAIN )
390 S=STICK(0)
400 X=X-(S=3ANDX<12)+(S=7ANDX>6)
410 Y=Y-(S=5ANDY<15)+(S=1ANDY>5)
420 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),8,0
430 '──────────────────────────( DELETE & V LINE MOVE )
440 IF NOT STRIG(0) THEN 390
450 Z1=FNA(X,Y):V1=VPEEK(Z1)
460 Z2=Z1+1   :V2=VPEEK(Z2)
470 IF V1=32 OR V2=32 THEN 390
480 IF NOT V1=V2 THEN 390
490 FOR I=0 TO 1:VPOKE Z1+I,32:NEXT
500 PLAY"V13L20O6CEG"
510 SX=X:SY=Y
520 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
530 Z=FNA(SX,SY-1)+J:V(J)=VPEEK(Z)
540 P=FNA(SX,SY  )+J:VPOKE P,V(J)
550 NEXT:SY=SY-1
560 I=-(V(0)=32 AND V(1)=32)
570 NEXT:GOTO 390
580 '──────────────────────────( GIVE UP )
590 LOCATE 18,5:PRINT "GIVE UP!"
600 PLAY"S1OM9L8O7CG6"
610 FOR I=0 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
620 GOSUB 890:TR=TR+1:GOTO 230
630 '──────────────────────────( CLEAR UP )
640 LOCATE 18,5:PRINT "CLEAR UP!"
650 PLAY"V13L16O5ER16ER16DEGAR16AR16B4"
660 FOR I=0 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
670 GOSUB 890
680 TR=0:ST=ST+1
690 IF ST<15 THEN GOTO 230
700 '──────────────────────────( ALL STAGE CLEAR !! )
710 CLS:FOR I=0 TO 0:I=INKEY$<>"":NEXT
720 LOCATE 5,5:PRINT"h CONGRATULATIONS! h"
730 LOCATE 5,8:PRINT"CLEAR UP ALL STAGE!!"
740 PLAY"V13L16O5CR16CR16CR16CR16EFEFG4DR16DR16DR16DR16EFEDC2
750 FORI=0TO0:I=PLAY(0):NEXT:CLS
760 LOCATE  5, 5:PRINT"h REPLAY.....1"
770 LOCATE  5, 7:PRINT"h END   .....2"
780 LOCATE  5,11:PRINT"  SELECT....."
790 LOCATE 18,11:A$=INPUT$(1):A=ASC(A$)
800 IF A=49 THEN CLS:GOTO 170
810 IF A=50 THEN SCREEN1:END ELSE 790
820 '──────────────────────────( KEY (1) SUB )
830 KEY(1)OFF:X=5
840 FOR I=0 TO 1:X=X+1
850 Z=FNA(X,15):V=VPEEK(Z)
860 IF V>32 THEN NEXT:RETURN 590
870 I=-(X=13) :  NEXT:RETURN 640
880 '──────────────────────────( CLS SUB )
890 LOCATE 17,17:PRINT "PUSH SPC KEY!"
900 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT
910 C$=SPACE$(13)
920 FOR I=5 TO 16:LOCATE 3,I:PRINT C$:NEXT
930 LOCATE 18, 5 :PRINT C$
940 LOCATE 17,17 :PRINT C$
950 PUTSPRITE0,,0:RETURN
960 '──────────────────────────( SET UP )
970 LOCATE 12, 5:PRINT"` h p x"
980 LOCATE 11, 8:PRINT"0123456789"
990 FOR I=0 TO 25:LOCATE 3+I,11:PRINT CHR$(65+I):NEXT
1000 '─────────────────────────( SPRITE SET )
1010 FOR I=0 TO 23
1020 VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("FF808080808080FF0000000000000000FF010101010101F
F",I*2+1,2))
```

《第1表》変数表 FANTA編

M$(A,B)	………STAGE DATA
ST	………STAGE数
TR	………リトライ数
X・Y	………カーソル座標
Z・Z1・Z2	………VRAMアドレス
V・V1・V2	……VPEEK用
A・B	………汎用
I・J・K	………FORループ汎用
A$	………文字列汎用
S	………スティック関数

『エディ太』について

『エディ太』は『FANTA』のSTAGE DATA作成プログラムです。『FANTA』が気に入り，時間と気持ちに余裕のあるかたは打ち込んでみてください。

『エディ太』の操作方法

F1 キーでキャラクターを選択し，スペース キーで配置します。F2 キーでCLS，F3 キーでDATAを表示します。

表示されたDATAはノート等に書き留め，『FANTA』のDATAと打ち換えることで利用できます。

CHECKER FLAG

編：同じ絵が並んでいたら消せるんだね。僕の手にかかれば余裕だな。

Dr.D：ま，とりあえずやってみたまえ。

影：ホイ，ホイ，あれっ，残ってしまった！

Dr.D：と，いうふうに思ったとおりにいかないのがこのゲームの面白いところじゃな。全面クリアしても面エディタが付いているから長く遊べるな。

開発後記

BM誌上でのMSXの凋落ぶりを見るにつけ（プログラムの質ではなく，掲載本数のことです）がんばろうと思う今日この頃なのですが……。実際プログラムを組んでみると混沌の落とし子みたいなものが出来上がってしまいました。南無～。

★参考にしたもの

・BASICマガジン各号

・MSX-FAN各号

《リスト1》FANTAのプログラム・リスト

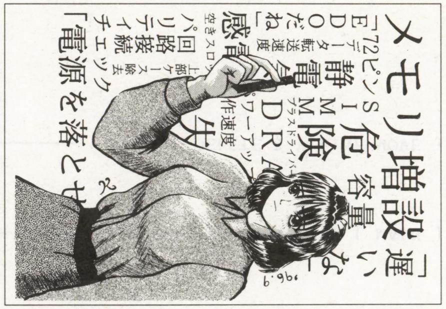
```
100 '● FANTA ─────────────────────
110 COLOR15,1,1:SCREEN1,2:KEYOFF:WIDTH32
120 DEFINTA-Z:DEFFNA(A,B)=6144+A+B*32
130 DIM M$(15,9)
140 ON KEY GOSUB 830
150 GOSUB 970
160 '──────────────────────────( STAGE SET 1 )
170 LOCATE  5, 2:PRINT "h  FANTA h"
180 LOCATE 18, 9:PRINT "STAGE"
190 LOCATE 18,12:PRINT "TRY"
200 LOCATE  2,21:PRINT "' 1996 ELECTRIC SHEEP SOFT '"
210 ST=0:TR=0
220 '──────────────────────────( STAGE SET 2 )
230 FOR I=0 TO 10:LOCATE 5,5+I:PRINT "♠";SPC(8);"♠":NEXT
240 LOCATE  5,16:PRINT "♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠"
250 LOCATE 23, 9:PRINT ST+1
260 LOCATE 23,12:PRINT TR
270 FOR I=0 TO 9:MY=6+I:S$=M$(ST,I)
280 FOR J=0 TO 7:MX=6+J
290 A=VAL(MID$(S$,J+1,1))
```

★ヤッホー!! 文化祭は我々コンピュータ部の天下だ!!（青森市・えびた14才）……【**編集長**：すごい自信だなー。どんなことをしたのか，レポートしてちょうだいな。ベーマガに掲載しますよ。**編**：他のみなさんも，学校のイベントなどあったら投稿してください。】

```
1030 NEXT
1040 '————————————————————————————————————( TEXT CHR SET )
1050 FOR I=0 TO 4:READ A$:A=96+I*8
1060 FOR J=0 TO 7:VPOKE A*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
1070 NEXT J,I
1080 FOR I=0 TO 4:READ A:VPOKE8204+I,A:NEXT
1090 FORI=33TO93:FORJ=0TO7:K=I*8+J
1100 V=VPEEK(K):V=V AND 224 OR V/2 AND 124 OR V/4 AND 14
1110 VPOKE(K),V:NEXTJ,I
1120 '————————————————————————————————( READ STAGE DATA )
1130 FORI=0TO14:FORJ=0TO9
1140 READ A$:M$(I,J)=A$
1150 NEXT J,I:CLS:RETURN
1160 '——————————————————————————————————————( CHR DATA )
1170 DATA 0608102844EEEEEE
1180 DATA 183C7E7E7E42995A
1190 DATA 3C7EDBDBFFDB663C
1200 DATA 1054EEFAFAF67C38
1210 DATA FF818181818181FF
1220 DATA 129,161,113,33,79
1230 '————————————————————————————————————( STAGE DATA )
1240 DATA 00000000,00000000,00000000,00000000,00111200,00222100,00221200,0211222
0,02212110,01121120
1250 DATA 00000000,00000000,00000000,00112200,01221110,02122110,02111120,2121121
1,12221122,22212211
1260 DATA 00000000,00000000,02233120,01121330,03123210,02211120,11222233,3111232
3,11233211,23321132
1270 DATA 00000000,00000000,01133110,01223130,02222120,03321310,11132231,3112122
2,22231332,23311123
1280 DATA 00000000,00000000,02121130,01233320,01112230,03322110,32232311,2131223
2,12131311,33122122
1290 DATA 00000000,00000000,02111310,03243220,04442230,01231140,33424114,3421443
3,12433221,11224411
1300 DATA 00000000,00000000,01233320,02441230,04122240,43312433,23221142,4412232
4,32413112,11244422
1310 DATA 00000000,00000000,03222320,01414110,03332240,04121330,12233434,3144111
2,44314331,12243322
1320 DATA 00000000,00000000,02334440,01442230,04121310,44233222,12211123,2131314
2,44222433,33132211
1330 DATA 00000000,01114410,04333230,02341110,04414220,02234230,43242423,1242111
3,44112244,23322121
1340 DATA 00000000,02434320,01221140,01313420,04222330,22142212,42334234,1324124
4,24422312,11312441
1350 DATA 00000000,01322410,02143320,01234210,03332440,04423130,42241311,3223424
3,24133422,11322141
1360 DATA 01214410,02441220,03213230,04332440,12421124,44211341,21131212,3431422
1,43223344,12322423
1370 DATA 01232310,02323220,01314420,03142240,02441330,44422144,14123422,4134114
4,23121223,33233141
1380 DATA 01214210,04332210,02241430,01321120,04442220,21133141,13112333,4242414
4,13221412,31114433
```

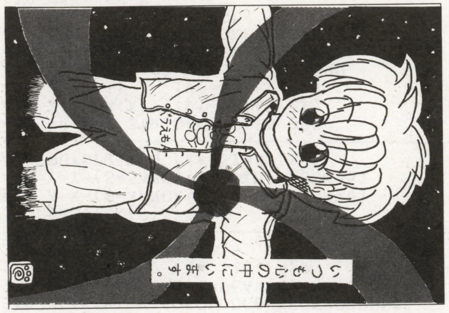
《リスト2》FANTAのSTAGE DATAの作成プログラム「エディ太」

```
100 COLOR15,1,1:SCREEN1,2:KEYOFF:WIDTH32
110 DEFINTA-Z:DEFFNA(A,B)=6144+A+B*32
120 ONKEYGOSUB500,520,530
130 GOSUB660
140 FORI=0TO10:LOCATE5,5+I:PRINT"♠";SPC(8);"♠":NEXT
150 LOCATE  5,1:PRINT"h EDITOR h"
160 LOCATE  5,16:PRINT"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠"
170 LOCATE  5,18:PRINT"'' .. 1"
180 LOCATE 17,18:PRINT"F1 KEY..CHANGE"
190 LOCATE 17,19:PRINT"F2 KEY..CLS   "
200 LOCATE 17,20:PRINT"F3 KEY..DATA  "
210 FORI=0TO7:  X(I)=0 :NEXT
220 FORI=1TO3:KEY(I)ON:NEXT
230 X=6:Y=15:AA=0:M=96
240 S=STICK(0)
250 X=X-(S=3ANDX<12)+(S=7ANDX>6)
260 Y=Y-(S=5ANDY<15)+(S=1ANDY>5)
270 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),8,0
280 IFNOTSTRIG(0)THEN240
290 Z1=FNA(X,Y+1):V1=VPEEK(Z1)
300 Z2=Z1+1       :V2=VPEEK(Z2)
310 IF V1=32 OR V2=32 THEN BEEP:GOTO240
320 A=X-6:Y1=X(A)+1:Y2=X(A+1)+1
330 IF Y1>10 OR Y2>10 THEN BEEP:GOTO240
340 X(A)=Y1:X(A+1)=Y2
350 CX=X:CY=Y:P=CY
360 FORI=0TO1
370 Z1=FNA(CX,CY):V1=VPEEK(Z1)
380 Z2=Z1+1      :V2=VPEEK(Z2)
390 P=P-1:CY=CY-1:I=-(V1=32ANDV2=32)
400 NEXT
410 FORI=PTOY
420 Z1=FNA(CX,I)   :V1=VPEEK(Z1)
430 Z2=Z1+1        :V2=VPEEK(Z2)
440 W1=FNA(CX,I-1):VPOKE W1,V1
450 W2=W1+1        :VPOKE W2,V2
460 NEXT
470 Z1=FNA(X,Y):VPOKE Z1,M
480 Z2=Z1+1    :VPOKE Z2,M
490 GOTO240
500 AA=AA+1:AB=AAMOD4:AC=AB+1:M=96+AB*8
510 LOCATE5,18:PRINT CHR$(M);CHR$(M);" ..";AC:RETURN
520 CLS:RETURN 140
530 FORI=1TO3:KEY(I)OFF:NEXT
540 FORI=0TO9:FORJ=0TO7
550 Z=FNA(6+J,6+I):V=VPEEK(Z)
560 IF V=32 THEN MP=0:GOTO 580
570 MP=(V-88)¥8
580 Z1=FNA(17+J,6+I):VPOKEZ1,48+MP
590 NEXT J,I:N=0
600 TR=-STRIG(0)
610 IF TR=0 THEN T=0:GOTO600
620 IF T=0  THEN T=1 ELSE T=1:GOTO600
630 LOCATE 17,6+N:PRINT SPACE$(8):N=N+1
640 IF N<10 THEN 620
650 CLS:RETURN 140
660 FORI=0TO23:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("FF80808080808080FF0000000000000000FF010
101010101FF",I*2+1,2)):NEXT
670 FORI=0TO4:READ A$:A=96+I*8
680 FORJ=0TO7:VPOKE A*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
690 FORI=0TO4:READ A:VPOKE8204+I,A:NEXT
700 RETURN
710 DATA 0608102844EEEEEE
720 DATA 183C7E7E7E42995A
730 DATA 3C7EDBDBFFDB663C
740 DATA 1054EEFAFAF67C38
750 DATA FF818181818181FF
760 DATA 129,161,113,33,75
```



by エバエバ90分

評…自分でチューンアップする時代じゃな(Dr・D)



藤子・F・不二雄先生へ

評…F・不二雄先生がいないなんて、シクシクシク…(つぐ美)

★BM11月号,139ページ,《写真2》のN88 BASIC for Windowsとは一体何物？(千葉県成田市・Hiro15才)……【影：ス・スルドイ！ フォルダの一番上に確かに載っている！ これについては，新年号で紹介する予定。期待していてください。】

武器を拾って森のドラゴンを倒すのだ！

ReturN To GreeNWooD
(リターン トゥ グリーン ウッド)

松川氏

STORY

放浪の旅の日を，夜に道もなく1人さまよい続けたあなたは，再びGreeNWooDにたどり着きました。しかし森では3匹のウォーター・ドラゴンがあらわれて，森じゅうの水を枯らしていたのです。このままでは森の木はみんなひからびて，何も棲めなくなってしまうでしょう。

そういうわけで，あなたはまたもドラゴンと戦う決意をしたのでした。

これは小さな細菌たちのお話です。

内容

題名からもわかるとおり，93年8月号に掲載された「WelComeToGreeNWooD」の続編です。基本的な構成は前作と同じで，画面切換え型のアドベンチャー・ゲームです。見た目は前作と大差ありませんが，前作のマップが9画面だったのに対し，今回は100画面の大迷路で，緑の森（GreeNWood）以外にも枯れた森（BrowN WooD)，氷の森（WhiteWooD）などが存在し，ワープゲートを使って行き来します。

遊びかた

プログラムをRUNして1分ぐらい待つと，ゲームが始まります。主人公は[8]，[2]，[4]，[6]で上下左右に移動。話しかけるときや宝箱を開けるとき，ワープゲートに入るときなどは，ぶつかっていきます。扉は鍵を持っていないと開けられません。

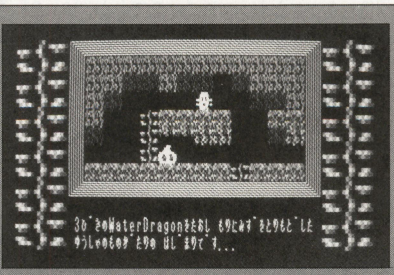
途中，デカキャラが登場しますが，そのときはスペース・キーで攻撃（ただしその前に武器を手に入れておかねばなりません。右側にしか攻撃できませんが，敵はいつも右側に出てくるのです)。

デカキャラの攻撃に当たったり，水に落ちたりすると死んでしまい，ペナルティーとして，そのとき持っていた水晶がなくなります。水晶の数は限られているので，あまりたくさん失うとクリアできなくなる場合もありますが，前作ほどシビアではありません。ハマったな，と思ったときには，[ESC]キーを押すと自殺します。死んだ場合，このまま続けるか，最初からやり直すか聞いてくるので[Y]，[N]で答えます。続ける場合，最後にワープした地点からスタートします。その他，質問にはすべて[Y]，[N]で答えます。

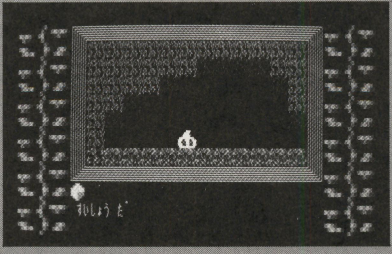
3匹のウォーター・ドラゴンを倒すとクリア。ただし最後の1匹は氷の森にいるのでホワイト・ドラゴン（氷竜）になっています。

プログラムについて

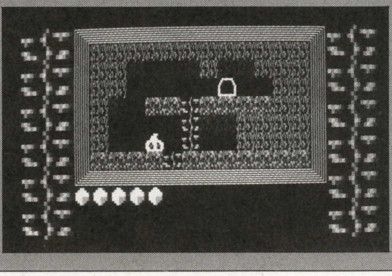
ALL BASICなので，そのまま打ち込みます。初期設定に時間がかかるので，できるだけ速いモードで実行してください（しかしながら，その後の進行はスムーズなので遅い機種でも問題ありません)。トークデータ中の“ー”はすべて，[かな]キーを押した状態で出てくるやつです（1860行はトークデータではないの



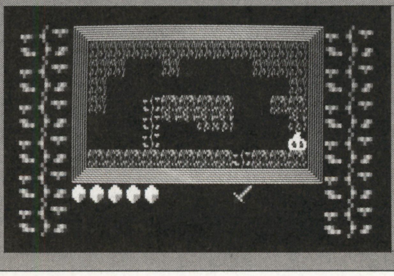
◀《写真1》画面切り換え方式のアドベンチャー・ゲームです



◀《写真2》水晶を集めて武器と交換したりできます



▶《写真3》右上の穴に入るとはなれた場所にワープします



▶《写真4》剣を手に入れた。これで敵が倒せます

★VBでプログラミングをしてるけど，なかなかむずかしくて苦労してる。所長「そういうときは，VB研で」そう簡単にはいかないって!!
(京都市・池内宏樹14才)……【編：なにごとも努力，努力！影：そうだ，努力なくして私のような人物にはなれないぞ。】

で普通のマイナスです)。プログラムは全体的にかなり詰め込んであるので，まちがわないようにゆっくり打ち込んでください。とくに注意すべき箇所は，770行などです。

要アナログ・ディスプレイ。

チェックサム

プログラムの実行前にマップデータのチェックをしてください。やりかたはGOTO 2230 [リターン] とダイレクト入力するだけです。まちがいのある行を表示するので，なくなるまで直してください。むろん発見できないようなミスもありますから，ゆっくり打ち込みましょう。

用語集

★CRYSTAL：この森では水晶がお金。

★WaterDRAGON：水をつかさどるドラゴン。

★WhiteDRAGON：氷の森に棲んでいるドラゴン。

★DragonBASTER：ドラゴンを倒すための武器。しかし斬れないので，氷竜を倒すときには別の武器が必要。

★水の命：これがあると泳げるようになる。

ヒント

ドラゴンを倒すごとに，森に水が戻ってきます。アイテムを入手できれば，水の中を泳ぐことができるので，それをうまく利用して進みましょう。ちなみにエレベーターのようなものは噴水で，1匹目のドラゴンを倒すと動き出します。

《第1表》変数表

C( )	………キャラクタ・データ
M(, ,)	……個々のマップデータ
T(, ,)	……全体のマップデータ
例：T(0, ,)	…マップの種類
T(2, ,)	…マップの色
D(,)	………画面上のマップのデータ
G$(,)	……デカキャラ・データ
T$( )	………TALKデータ
FX, FY, SX, SY	…主人公の座標
RX, RY, AY	…死んだときの座標
CR	…………水晶の数
KY	…………KEYの数
SW	…………武器の種類
WK	…………「水の命」の有無
W＝1	………噴水が動く
W＝2	………さらに湖に水が戻る

その他

そろそろPC-88のコーナーも消えてなくなりそうな感じなので，僕は最後に88で大規模なゲームを四つ作ろうと考えました。一つ目がこれです。他の三つが完成するかどうかはわかりません。以下がそのタイトル。

「ローレゾ・ランド／PUZZLE」，「ローレゾ・ランド／PRG」，「未定」

それでは，さようなら。

★

CHECKER FLAG

Dr.D：アドベンチャー・ゲームじゃ。面数は10×10の100画面という，大変広大なものじゃ。マッピングしないと迷ってしまうな。

編：これを見ると88もまだまだ現役といった感じですね。機種が古くたってアイデアで勝負ですよ！

ReturN To GreeN WooDのプログラム・リスト

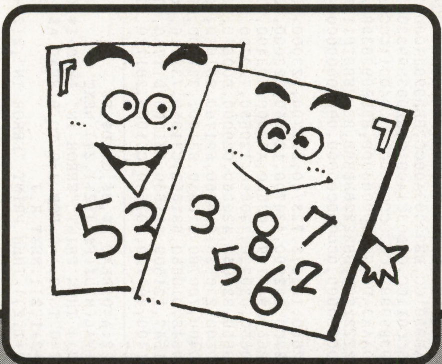
```
10 REM ▬▬▬▬▬▬▬▌▌▌▌|| -ReturnToGreeNWooD- N.Mastukawa 1996 ||▌▌▌▌▬▬▬▬▬▬▬
20 REM ▬▬▬▬▬▬▬▌▌▌▌|| for PC-8801mkIISR  N88-BASIC V2ﾓｰﾄﾞ ||▌▌▌▌▬▬▬▬▬▬▬
30 NEW CMD:CMD BGM 0:SCREEN 0,2:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CLS 3
40 LOCATE 11,8:PRINT "ReturN to GreeNWooD":LOCATE 15,11:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ ♡"
50 DIM C(2197),M(15,12,7),T(10,9,9),D(13,8),NX(9),NY1(9),NY2(9),NH(9),C$(15)
60 DIM G$(23),T$(34):C(0)=32:C(1)=16:GX=7:GY=7:FOR I=0 TO 15:READ C$(I):NEXT
70 FOR I=1 TO 14:FOR Y=0 TO 7:READ A$:FOR X=0 TO 15:C=VAL(MID$(A$,X+1,1))
80 LINE(X*2,Y*2)-(X*2+1,Y*2+1),C,B:NEXT X,Y:GET@(0,0)-(31,15),C(I*100):NEXT
90 FOR I=15 TO 21:READ A$:FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7
100 C=VAL(MID$(A$,Y*8+X+1,1)):LINE(X*4,Y*2)-(X*4+3,Y*2+1),C,B:NEXT:NEXT
110 GET@(0,0)-(31,15),C(100*I):NEXT:CMD PAL:CMD PAL 3,&O400:CMD PAL 7,&O666
120 FOR I=0 TO 23:READ A$:G$(I)=A$:NEXT:FOR I=0 TO 34:READ T$(I):NEXT
130 READ S1$,S2$,S3$:FOR R=0 TO 15:FOR Y=1 TO 7:READ A$:FOR X=1 TO 12
140 C=VAL("&h"+MID$(A$,X,1)):M(R,X,Y)=C:NEXT X,Y,R
150 REM ──────────── SCREEN DRAW ────────────
160 CLS 2:SCREEN 0,0:RESTORE 1270:FOR Y=0 TO 7:READ A$:FOR X=0 TO 15
170 C=VAL(MID$(A$,X+1,1)):FOR I=0 TO 5
180 IF C=0 THEN 200 ELSE LINE(X*6,Y*4+I*32)-(X*6+5,Y*4+3+I*32),C,BF
190 LINE(X*6+544,Y*4+I*32)-(549+X*6,Y*4+3+I*32),C,BF
200 NEXT I,X,Y:FOR I=1 TO 7:LINE(96+I*4,I*2)-(543-I*4,143-I*2),5,B:NEXT:CLS
210 REM ▬▬▬▬▬▬▬▌▌▌▌||   MAP READ  ||▌▌▌▌▬▬▬▬▬▬▬
220 FX=3:FY=4:SX=5:SY=6:RX=3:RY=4:AX=5:CR=0:SW=0:KY=0:WK=0:W=0
230 RESTORE 2120:FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 9:READ A$:FOR I=0 TO 5
240 T(I,X,Y)=VAL("&h"+MID$(A$,I+1,1)):NEXT I,X,Y:T$=T$(31):MC=5:GOSUB *P
250 REM ──────────── MAP DRAW ────────────
260 T=T(0,FX,FY):R=T(3,FX,FY):G=0:N=0:NN=0:IF R>0 AND R<4 THEN G=R:R=0
270 LINE(128,16)-(511,127),0,BF:FOR I=2 TO 5
280 CMD PAL I-(I=5),VAL("&o"+C$(T(2,FX,FY)*4+I-2)):NEXT:FOR Y=1 TO 7
290 FOR X=1 TO 12:C=M(T,X,Y):IF C=2 AND W<2 THEN C=0
300 IF C=4 THEN C=R ELSE IF C=8 THEN N=N+1:NX(N)=X:NY1(N)=Y:NY2(N)=Y:NH(N)=-1
310 IF C=13 THEN IF (T(1,FX,FY) MOD 2) THEN C=12 ELSE C=0
320 IF C=12 OR C=1 THEN IF T(1,FX,FY)-2<0 THEN C=C-1-(C=1)*10
330 D(X,Y)=C:IF C THEN PUT@(X*32+96,Y*16),C(100*C),PSET
340 NEXT X,Y:PUT@(SX*32+96,SY*16),C(1300),PSET
350 IF G=0 THEN 390 ELSE T$=T$(20+G):MC=2:GOSUB 1030:D(7,6)=G+12:GX1=7:GH=-1
360 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 31+(G=1)*16:C=VAL(MID$(G$(G*8+Y-8),X+1,1))
370 LINE(X*4+320,Y*4+80)-(X*4+323,Y*4+83),C,BF:NEXT:NEXT
380 REM ▬▬▬▬▬▬▬▌▌▌▌|| MAIN  PROGRAM ||▌▌▌▌▬▬▬▬▬▬▬
390 IF INP(9)=127 THEN *DIE ELSE IF INP(9)<>191 OR SW=0 OR SX=12 THEN 450
400 B=(SX+1)*32+96:PUT@(B,SY*16),C(1700+SW*100),PSET:CMD PLAY S2$
410 IF D(SX+1,SY)<13 THEN 440 ELSE IF G=3 THEN 1180
420 CMD PLAY S3$:LINE(B,SY*16-16)-(B+127,SY*16+15),0,BF:IF G=2 THEN W=W+1
430 D(SX+1,SY)=0:T(3,FX,FY)=0:G=0
440 PUT@(B,SY*16),C(D(SX+1,SY)*100),PSET:GOTO 610
450 VX=0:VY=0:VX=(INP(0)=239)-(INP(0)=191)
460           VY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251):IF VY THEN VX=0
470 IF D(SX,SY+1)<3 AND D(SX,SY)<>3 AND D(SX,SY)<>2 THEN VY=1:VX=0
480 IF VX+VY=0 THEN 610
490 GOSUB *CL:X=SX+VX:Y=SY+VY:M=D(X,Y):IF M>7 OR M=4 AND KY=0 THEN 610
500 IF M<>5 THEN 520 ELSE T$=T$(24):MC=5:GOSUB *P
510 X=T(4,FX,FY):Y=T(5,FX,FY):FX=X:FY=Y:SY=6:RX=X:RY=Y:AX=SX:GOTO 260
520 IF M=6 OR M=7 THEN 760
530 IF M=4 THEN D(X,Y)=0:T(3,FX,FY)=0 ELSE 550
540 PUT@(KY*32+224,144),C,PSET:KY=KY-1:CMD PLAY S1$
550 IF VY=-1 THEN IF D(SX,SY)<>3 AND D(SX,SY)<>2 AND M<>3 THEN 610
560 IF X<1 OR X>12 THEN FX=FX+(X<1)-(X>12):SX=SX+((X>12)-(X<1))*11:GOTO 260
570 IF Y<1 OR Y> 7 THEN FY=FY+(Y<1)-(Y> 7):SY=SY+((Y> 7)-(Y<1))*6 :GOTO 260
580 PUT@(SX*32+96,SY*16),C(D(SX,SY)*100),PSET:SX=X:SY=Y
590 BEEP 1:PUT@(SX*32+96,SY*16),C(1300),PSET:BEEP 0:IF M=2 AND WK=0 THEN *DIE
600 REM ──────────── ﾌﾝｽｲ  MOVE ────────────
610 IF N=0 OR W=0 THEN 690 ELSE IF N=1 THEN NL=NL+1+(NL=8)*8:IF NL<>1 THEN 690
620 NN=NN+1+(NN=N)*N:I=NX(NN):J=NY1(NN):K=NY2(NN):Y=NY2(NN)+NH(NN)
630 IF D(I,Y-1)<>0 AND NH(NN)=-1 OR Y>J THEN NH(NN)=NH(NN)*-1:GOTO 690
640 IF NH(NN)=1 THEN D(I,K)=0:PUT@(I*32+96,K*16),C,PSET:GOTO 660
650 PUT@(I*32+96,K*16),C(1400),PSET
660 NY2(NN)=Y:IF Y<=J THEN D(I,Y)=12:PUT@(I*32+96,Y*16),C(800),PSET
670 IF I=SX AND Y=SY THEN SY=SY-1:PUT@(SX*32+96,SY*16),C(1300),PSET
680 REM ──────────── DEKA CHARA ────────────
690 IF G=0 THEN 390 ELSE IF GX1=SX AND SY=6 THEN *DIE
700 GT=GT+1+(GT=3)*4:IF GT<>0 THEN 390
710 X=GX1+GH:IF X>7 OR X<6-G THEN GH=GH*-1:GOTO 740
720           IF GH=1  THEN PUT@(GX1*32+96,96),C      ,PSET
730 GX1=X    :IF GH=-1 THEN PUT@(GX1*32+96,96),C(2100),PSET
740 IF GX1=SX AND SY=6 THEN *DIE ELSE 390
750 REM ▬▬▬▬▬▬▬▌▌▌▌||     TALK     ||▌▌▌▌▬▬▬▬▬▬▬
```


★神奈川の○○くん元気で？お金によゆうがあったらベーマガもう1冊買って!!影さんの給料UPに努力しよう!!（北海道札幌市・寺山直樹15才）……【影：うれしいことを言ってくれるねー。ついでに編集長の給料アップのために，さらに1冊！】

```
760 A=T(4,FX,FY):B=X*32+96:D=Y*16
770 ON A+1 GOSUB 790,790,790,790,800,810,820,830,840,850,890,930,970,980
780 GOTO 390
790 T$=T$(A):MC=7:GOSUB *P:RETURN
800 T$=T$(26+T(2,FX,FY))+T$(4):MC=7:GOSUB *P:RETURN
810 GOSUB 1000:CR=CR+1+(CR=5):PUT@( CR*32+64,144),C(1500),PSET:RETURN
820 GOSUB 1000:KY=KY+1+(KY=3):PUT@(KY*32+224,144),C(1600),PSET:RETURN
830 GOSUB 1000:WK=1:PUT@(352,144),C(1700),PSET:RETURN
840 GOSUB 1000:SW=3:PUT@(448,144),C(2000),PSET:RETURN
850 GOSUB 790:GOSUB *YN:IF I=1 THEN GOSUB *CL:RETURN
860  IF CR<2 THEN 990 ELSE IF KY=3 THEN T$=T$(17):GOSUB *P:RETURN
870  CR=CR-2:FOR I=0 TO 1:PUT@((CR+I)*32+96,144),C,PSET:NEXT:MC=5
880  KY=KY+1+(KY=3):PUT@(KY*32+224,144),C(1600),PSET:T$=T$(6):GOSUB *P:RETURN
890 GOSUB 790:GOSUB *YN:IF I=1 THEN GOSUB *CL:RETURN
900  IF CR<3 THEN 990 ELSE IF SW>0 THEN T$=T$(20):GOSUB *P:RETURN
910  CR=CR-3:FOR I=0 TO 2:PUT@((CR+I)*32+96,144),C,PSET:NEXT
920  SW=1:PUT@(384,144),C(1800),PSET:T$=T$(18):MC=5:GOSUB *P:RETURN
930 GOSUB 790:GOSUB *YN:IF I=1 THEN GOSUB *CL:RETURN
940  IF CR<4 THEN 990 ELSE IF SW>1 THEN T$=T$(20):GOSUB *P:RETURN
950  CR=CR-4:FOR I=0 TO 3:PUT@((CR+I)*32+96,144),C,PSET:NEXT
960  SW=2:PUT@(416,144),C(1900),PSET:T$=T$(19):MC=5:GOSUB *P:RETURN
970 T$=T$(12)+T$(14-(SW>1)):MC=7:GOSUB *P:IF SW<2 THEN RETURN ELSE 1010
980 T$=T$(13)+T$(14-(SW>2)):MC=7:GOSUB *P:IF SW<3 THEN RETURN ELSE 1010
990 T$=T$(16):GOSUB *P:RETURN
1000 PUT@(B,D),C(1000+A*100-(A=8)*200),PSET:CMD PLAY S1$:T$=T$(A):MC=5:GOSUB *P
1010 PUT@(B,D),C,PSET:D(X,Y)=0:T(3,FX,FY)=0:T(4,FX,FY)=0:RETURN
1020 REM ▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮▮||  PUT  HIRAKANA  ||▮▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬
1030 *P:GOSUB *CL:L=LEN(T$):FOR TY=0 TO INT(L/20):J=L-TY*35
1040 FOR TX=1 TO J+(J>34)*(J-35):S=ASC(MID$(T$,TY*35+TX,1))
1050 BEEP 1:BEEP 0:IF S<&HE0 AND S>&HA6 THEN S=S-1
1060 S=S+(S>&HA5 AND S<&HC0)*&H20-(S>&HBF AND S<&HE0)*&H20
1070 PUT@(TX*12+98,TY*16+160),KANJI(S),PSET,MC,0
1080 PUT@(TX*12+99,TY*16+160),KANJI(S), OR ,3+(MC=5)*2,0:NEXT:NEXT:RETURN
1090 REM ▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮▮||    S  U  B     ||▮▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬
1100 IF INP(9)<>191 THEN 1100 ELSE RETURN
1110 *CL:LINE(96,160)-(543,191),0,BF:RETURN
1120 *YN:I=0:I=-(INP(3)=191)-(INP(5)=253)*2:IF I=1 OR I=2 THEN RETURN ELSE 1120
1130 *DIE:T$=T$(30):MC=4:GOSUB *P
1140 IF INP(1)=127  THEN LINE(96,144)-(543,159),0,BF:GOSUB *CL:GOTO 220
1150 IF INP(9)<>191 THEN 1140 ELSE LINE(96,144)-(256,159),0,BF
1160 GOSUB *CL:CR=0:FX=RX:FY=RY:SX=AX:SY=6:GOTO 260
1170 REM ▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮▮||    ENDING     ||▮▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬
1180 CMD PLAY S3$+"&c"   :T$=T$(32):MC=5:GOSUB *P:GOSUB 1100:FOR I=1 TO 6
1190 CMD PAL I,&O323:NEXT:T$=T$(33):MC=7:GOSUB *P:GOSUB 1100:T$=T$(34)
1200 GOSUB *P :GOSUB 1100:T$=T$(25)     :GOSUB *P:GOSUB 1100:END
1210 REM ▬▬▬▬▬▬▬▮▮▮▮||     DATA    ||▮▮▮▮▬▬▬▬▬▬▬
1220 DATA 070,400,700,770,070,240,470,770,251,222,333,222,450,555,777,666
1230 DATA 0303033303033303,3033303030303030,3030303300303030,0300003330000303
1240 DATA 0033030303300303,0303003030330033,3303033030300030,0300000300000330
1250 DATA 1001051005011005,1515011501150101,5001105110110510,0105010510105000
1260 DATA 1001051005011005,1515011501150101,5001105110110510,0105010510105000
1270 DATA 0000000340000000,0000000430464643,6464304600034330,0433000430000000
1280 DATA 0000000043000000,4643000064004640,0464630043046433,0000000430000000
1290 DATA 0062626262626200,6262111111116262,6211162626211162,6262621001626262
1300 DATA 6211162006211162,6211116262111162,6262111111116262,6262626262626262
1310 DATA 0007575757575000,0075000000007500,0750000000000750,7500000000000075
1320 DATA 7500000000000075,7500000000000075,7500000000000075,7575757575757575
1330 DATA 0000000000000000,0660222260222260,6226022226022226,6226022226022226
1340 DATA 6666666666666666,6226000006000006,6226022226022226,6666666666666666
1350 DATA 0000077777700000,0000777777770000,0000770770770000,0777770770777770
1360 DATA 0000777777770000,0777777007770770,0000777777700000,0000777770770000
1370 DATA 0057757505757500,5757505757575757,7505757575157505,0757015717105750
1380 DATA 0000011151100000,5000015111100700,0007011115100005,0500011511100000
1390 DATA 0460436344643430,4434343633464343,6443403036434033,4030430430304430
1400 DATA 0202022202022202,2622202620202026,6020262202602620,2206202220020220
1410 DATA 0202622202022202,2622202620202626,2020262200202620,0200002220000202
1420 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1430 DATA 0202622202022202,2622202620202626,2020262200202620,0200002220000202
1440 DATA 0622020262200262,6202002620220022,2262022026200620,0200006200000220
1450 DATA 0404344304044304,4344304340404343,4040434400404340,0400003430300403
1460 DATA 0344030434400434,3404004340440043,4434044033400340,0400003400030440
1470 DATA 0000000777700000,0000077777000000,0000777777700000,0777777777777700
1480 DATA 7777007777007777,7770220777220777,7777000777000777,0777777777777770
1490 DATA 0000011115100000,0070017111100000,0000011151100005,0000051111100000
1500 DATA 0000011171100000,5000015111100000,0000711115100700,0000011711100000
1510 DATA 0007500000775500077755007775550055511100555111000551100000051000
1520 DATA 0515151005555510055555100055510000051000000055100000510000055100
1530 DATA 0007500000077550000055110000051000660000066006666000000660000066600
1540 DATA 0000002600000262000026206002620006262000036200003336000033002000
1550 DATA 0000007700000775000007750600775000677500003650000333200003300200 0
1560 DATA 0000007000007500000750000075000507500000550000022500002205000 0
1570 DATA 0200002222002222222222220222222000222220222222200222220000222000
1580 DATA 0034343434343300,0434000344634330,4340022043434240,3434000034643434
1590 DATA 7070434343434343,0000043464643424,7070034246434343,3434343464346434
1600 DATA 0007000000555151515100000000000,0075550000001100051151000000001
1610 DATA 0555151500000110000011110000000 5,5500015151515151110000000000015
1620 DATA 0000001515111555505151000000000511,0000151000055551501151510005111 0
1630 DATA 0000510000005151011111111111000,00000000005555151
1640 DATA 0006000000044343434300000000000,0064400000033000433430000000003
1650 DATA 0444343400000330000333300000004,4400034343434343330000000000034
1660 DATA 0000034343334444043430000000433,0000343000044434033434300043330
1670 DATA 0000430000000434303333333333000,0000000000004444343
1680 REM ------------------------- TALK DATA ---------------------------------
1690 DATA "ｻﾞ ﾇｯﾋﾆﾊｽﾞｭ","ﾉﾁｽﾋ ｽｭﾎﾟﾚ ﾁｷﾘﾋﾟｻ.ｼｰﾋｰﾋｰﾋｰﾋ..."
1700 DATA "ﾋｽﾞﾓﾊDragonｦ ﾁｶｾﾅ ﾍﾞｾｳｷﾞﾝｸ 2ﾃﾓﾊDragonｦ ﾁｶｾﾅ ﾑｾﾞｴﾑｽ ﾑｾﾞｷﾞﾔﾅﾞﾚ"
1710 DATA "[ﾑｾﾞﾊｳﾊﾂ]ｦ ﾄｽｾﾛﾋﾟ ﾅﾞｰﾆｭﾃﾄﾞﾔ ﾁﾂﾐﾂ ｶﾗｺﾞﾚﾗｴｽ ﾆﾚ","ﾎ ﾗｴｻﾀ","ｾｳｽｯｴ ﾁﾞ"
1720 DATA "KEYｱ ﾄｽｳﾛﾁ","[ﾑｾﾞﾊｳﾊﾂ]! ｻﾛﾄﾞ ｶﾗｺﾞﾚﾀﾞ","DRAGON SABER ﾁﾞ!"
1730 DATA "ﾂｽﾋ ｷｸﾞｺｽﾞｭ.ｷｸﾞﾋ CRYSTAL 2ﾃﾅ ｻｴｷﾞﾆﾊｽﾞｭ.ｷｴｷﾉ?(Y/N)"
1740 DATA "ｶｳﾘﾋ ﾍﾟｸｴﾊ JOHNﾁﾞ. ｸﾊｺﾞｦ ｾｳｽｯｴ 3ﾃﾄﾞｴｰﾄｳﾚ.ｷｴｷ?(Y/N)"
1750 DATA "ﾄﾞｰｿﾃﾊ ｺﾞ DRAGONBASTER ｦ ｾｳｽｯｴ 4ﾃﾄﾞｷﾝﾈｷ?(Y/N)"
1760 DATA "WaterDragonﾋ ｻﾊｼｸｦｳﾚ.","WhiteDragonﾋ ｻﾊｼｸｦｳﾚ."
1770 DATA "ｽｷｽ ﾀﾊSWORDﾄﾞﾋﾁｶｿﾞ.ﾌｸｷｵｿ","ｼｲ ｳｺ  ﾖｴｽｭﾗ!","ｶｷﾉ ﾁﾙﾆｱｳ"
1780 DATA "ﾔｴ ﾔﾄﾆｳ...","WOOD SWORDｱ ﾄｽｳﾛﾁ","DRAGONBASTERｱ ﾄｽｳﾛﾁ"
1790 DATA "ｾﾄﾞｽﾔｰﾄｳﾚ","ｶﾀｸｽｳ ｷｳﾍﾟﾃｷﾞ ｲﾘﾝﾛﾁ!","WaterDragonﾁﾞ!"
1800 DATA "ﾃｳｽ ｲﾘﾝﾚ WhiteDragon!","WARP!","THE END ｶ･ｽ･ﾐ･ｳ"
1810 DATA "GreenNWooD","BrownNWooD","SchwarzWald(ｹﾜｳｷﾙ)","ｳﾄﾃｹ ｼﾒｼﾊ WhiteWooD"
1820 DATA "ｲﾆﾁﾋ ｽﾇﾐｽﾁ.     ﾃﾃﾞｺﾄｺﾚ･･･[SPACE]  ｼｳｽｯｷﾘ ﾕﾙﾆｶｾ･･･[RETURN]"
1830 DATA "3ﾌﾞｸﾊWaterDragonｦﾁｶｽ ﾔﾙｽﾑｾﾞｦﾅﾙﾔﾅﾞ ｽﾁｴｽｴﾇﾊﾔﾊｷﾞ ﾁﾙﾊ ﾋｽﾞﾐﾙﾄﾞﾄ..."
1840 DATA "ｴｬｬｬｬ ﾕﾘﾛﾁﾀﾞｱｱｱ｣     [SPACE]","WhiteDragonｱ ﾁｶｽﾁ...        [SPACE]"
1850 DATA "3ﾌﾞｸﾊDragonﾋ ﾁｶｼﾛ ﾔﾙｽﾑｾﾞｷﾞﾔﾅﾞﾙ ｾﾘｳﾒﾁｯﾋ ﾎｳﾝｽ ｹﾘｽﾄｳｹﾊﾄﾞｽﾁ.       [SPACE]"
1860 DATA @13o4v15L15G-,@14o5v15L15@14c,@17L1v15o5c
1870 REM ------------------------- MAP  DATA -----------------------------------
1880 DATA CCCCCCCCCCCC,CC11C1101CCC,C1000040011C,C00399990099,1003AABB001B7B
1890 DATA 00030000000D,999999993999,CCCCCCCCCCCC,CCCCCC1111CC,CCCC1000001C3C
1900 DATA CC100000000C,C10000000001,C00040000000,B99999999999,CCCCCCCCCCCC24
1910 DATA CCC10C1101CC,CC100100001C,C1000000000C,10000000000C,00000040000D4A
1920 DATA 999999999999,CCCCCCCC3CCC,CCCC110031CC,00040000301C,99999300300CE6
1930 DATA BBBBB9993001,BBBBBBBB300D,BBBBBBBB9999,CCCC3CCCCCCC,C113311CC33C9A
1940 DATA D4330001C03D,990300000039,B2222222222B,BBBBB222222B,BBBBBBBB2BBB3D
1950 DATA CCCCCCCC2CCC,CCC11310213C,C3300300203D,C3099222222B,C30AB222222B2B
1960 DATA D304B222222B,B999BBBBBBBB,CCCCCCCCCCCC,CCC1011CCCCC,C10000004000BF
1970 DATA C00000399999,C990003BBBBB,D000003BBBBB,99993BBBBBBB,CCCCCCCCCCCC18
1980 DATA CC1001C11CCC,CC00000400CC,C109939999CC,C0000311CCCC,D0000300DDDD4E
1990 DATA 999939999999,CCCCCCCC3CCC,CC11C10C33CC,C140000C3300,C99993010399B8
2000 DATA CCCCD30003BB,DDDDD30003BB,99999999999BB,CCCCCCCCCCCC,CCC1011CCCCCF8
2010 DATA D0400000C01C,99990000000C,BBBB0000000C,BBBB89930000,BBBBBBB999996D
2020 DATA CCCCCCCCCCCC,C1100110001C,00000040000D,990009900099,BA00800080BB09
2030 DATA B088BBB898BB,BBBBBBBBBBBB,CCCC3CCCCCCC,CC113001CC1C,CC003000C10D07
2040 DATA C10030000009,C0003000000B,D0403000398B,999999993BBB,CCCCCCCCCCCC4B
2050 DATA C1300001CCCC,003999000CCC,9933AB9901CC,BB93003A00CC,BBB9993400DD78
2060 DATA BBBBBB999999,CCCC3CCCCCCC,CCC13CC011CC,CCD03C14001C,CD003B99930C11
2070 DATA CD0030AAB30C,DD003000030C,999999999999,CCCCCCCCCCCC,C1040011CCCCA2
2080 DATA C099300000CC,C0AB399939CC,C0000AAA3ADD,C000000030DD,B999999939BBA5
2090 DATA CCCCCCCC2CCC,C4011010201C,B9222222222B,BB2222BBBBBB,BBB2BBB1011BB4
2100 DATA BBB22222222B,BBBBBBBB2BBB,000000000000,000000000000,00000000000046
2110 :
2120 DATA 632400,C22000,722790,022650,232650,123573,723740,2237D0,223000,233300
2130 DATA D12576,122740,B22650,322400,2227C0,232200,433700,123650,023000,233594
2140 DATA 122524,222650,802503,C22000,232650,933790,503650,A03000,303400,213100
2150 DATA 710522,632650,C22650,232555,120650,030720,730660,120550,720700,230650
2160 DATA B30000,D12790,120650,020740,220650,820650,420000,C20000,D00650,733591
2170 DATA 830730,920400,620000,320400,220100,230533,510650,E21700,031670,433650
2180 DATA 100650,700587,B00650,A20650,900400,700790,210650,831501,331400,F23000
2190 DATA E31660,D10650,810700,C20000,210548,D10650,631650,C31650,731516,F03000
2200 DATA 831610,A21000,C21650,021000,231547,121509,B21650,A31650,D117A0,513680
2210 DATA 122558,2327B0,101650,801740,901400,201100,801650,C01000,2017C0,211200
2220 REM ——————————————MAP DATA ﾁｪｯｸ————————————————
2230 DEFINT A-Z:RESTORE 1880:FOR I=0 TO 22:A=0:READ A$,B$,C$,D$,E$
2240 F$=A$+B$+C$+D$+E$:FOR J=0 TO 29:A=A+VAL(MID$(F$,J*2+1,2)):NEXT
2250 IF (A MOD 255)<>VAL("&h"+RIGHT$(E$,2)) THEN PRINT "ERROR IN";1880+I*10
2260 NEXT:B$="1EE7D210A65D7B18FB91":FOR I=0 TO 9:A=0:FOR J=0 TO 9:READ A$
2270 FOR K=0 TO 2:A=A+VAL("&h"+MID$(A$,K*2+1,2)):NEXT K,J
2280 IF (A MOD 255)<>VAL("&h"+MID$(B$,I*2+1,2)) THEN PRINT "ERROR IN";2120+I*10
2290 NEXT
```

★10月号のプレゼント等身大ポップが当たった！うれしい!!しかし，どこにおけというんだこれを…。(茨城県東茨城郡・八文字久幸23才)
……【つぐ美：あら，玄関におくといいんじゃない？「ただいまー」「おかえりなさーい」こんな会話を毎日どうぞ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



足して引いて数をあわせよう!

NUMCAR

ナンカー

安田　隆憲

なにをするゲーム?

決まったルールで計算されるカードを並べて，その結果を画面左上に表示されている数と色に一致させるのが目的のパズルゲームです。

どうやってやるの?

プログラムを入力しRUNするとタイトル画面になります。タイトル画面では[4][6]で面セレクト（ただし，はじめは1面しか選べません)。スペース・キーか[0]で決定します。

ゲーム画面では[2][4][6][8]で手札のカーソル移動，[7][Z]で場のカーソルを左に移動し，[9][X]で右に移動します。スペース・キーか[0]を押すと，場のカーソル位置にカードがあるときは手札に戻し，ないときは手札のカーソル位置にあるカードを場に出します。すべての手札を場に出したらリターン・キーで判定します。また，[ESC]キーでギブ・アップできます。

結果が表示されたあと（正解，まちがいにかかわらず）とギブ・アップしたあとは[1]でゲーム続行，[2]でタイトルに戻ります。また，全レベルクリアしたときは，なにかキーを押すとタイトルに戻ります。

カードのルールは?

カードの色のルールですが，同色の場合は，2枚のカードの数字を合計した数字が次の段に出て，色はそのままです。色が異なる場合は，2枚のカードの数字の差の絶対値が次の段に出て，色は右側のカードの色になります。詳しくは，**第1表**を参照してください。1枚しかない場合は，そのまま次の段に上がります。カードがないところは0になります。0

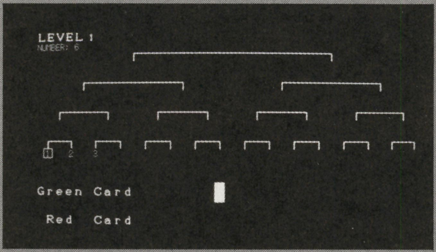
《第1表》カードのルール

	カードの色	カードの数字
緑－緑	緑	2枚の和
緑－赤	赤	2枚の差
赤－緑	緑	2枚の差
赤－赤	赤	2枚の和

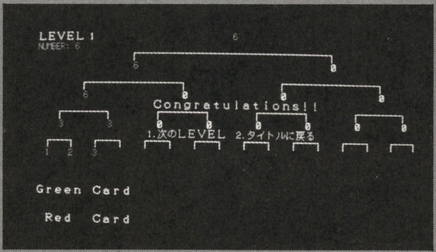
例　緑1－緑3の場合→緑4になる
緑5－赤2の場合→赤3になる
緑4－赤4の場合→　0になる
0－緑7の場合→緑7になる

各レベルのヒント（これは一つの解法のヒントでしかない）

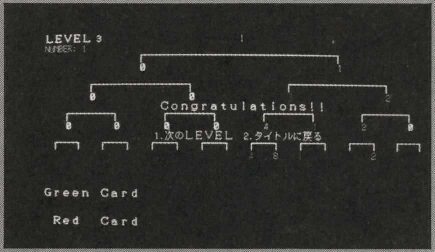
LEVEL　1：ノー・ヒント
LEVEL　2：ノー・ヒント
LEVEL　3：カードはつめておかなくてもよい。
LEVEL　4：緑6の相手はいない。
LEVEL　5：緑1と緑3を0にするには…
LEVEL　6：1，2，3でひとまとめ。
LEVEL　7：左から緑赤赤緑緑赤赤緑。
LEVEL　8：緑8は右端で相手はいない。
LEVEL　9：緑1，赤2，赤4，緑8で緑3ができる。
LEVEL 10：緑2と赤2は並べて0にしてしまう。
LEVEL 11：123と6，456と5，789と4
LEVEL 12：ノー・ヒント
LEVEL 13：左半分に偶数，右半分に奇数。
LEVEL 14：左から緑赤赤緑緑赤赤…。
LEVEL 15：ノー・ヒント



▲《写真1》1面は練習。カードの仕組みを覚えよう



▲《写真2》左上の数字と一番上の数字が同じになればOK



▲《写真3》LV3くらいになると少し考えさせられるぞ

★私がBMを初めて見たときから，もう14年にもなります。PC-6001mkIIを使っていた私も，今はペンティアムマシンを使っています。（茨城県つくば市・平川大志22才）……【影：なに！PC-6001mkIIがペンティアムに！ 編：何を聞いているんだか，もう。】

《第２表》変数表

変数	内容
STD(m, n)	レベルデータ
CA(m, n)	手札(m-０．緑　１．赤／n-カードの数字／０．なし　１．ある)
FL	現在のレベルのクリア・ナンバーのカラー
CLD	クリア・ナンバー
CD	カードの総数
CK	現在場にあるカードの総数
X1, X1B, Y1, Y1B	手札カーソルの座標
X2, X2B	場カーソルの座標
C	カーソル・カラー
L	レベル
LC(n)	クリアしたレベルのデータ
GX(n), GY(n), CMX(n), Z(n), GA$(n)	ライン表示用
Q$	カード表示用
R$	カード消去用
K$	キー入力用
ME$(n)	メッセージ表示用
GD, RD	カードデータ展開用
NU, NU1, NU2, CO1, CO2	完成チェック用
BC(m, n)	場のカードデータ
I, J	汎用

《第３表》プログラム内容

行	内容
10- 90	初期設定
100-160	タイトル
170-280	ゲーム開始の準備
290-410	キー入力の処理
420-440	カードを場におく
450-480	カードを場から戻す
490-580	完成チェック
590-620	正解だったときの処理
630-650	全レベルクリアした処理
660-670	ギブ・アップの処理
680-720	キー入力処理
730-740	カーソル１の表示・消去
750-760	カーソル２の表示・消去
770-800	問題データ
810-830	ラインデータ
840-870	メッセージ・データ
880-890	STOPキーを押した処理

は他のカードに影響をおよぼしません。

難易度は？

かなり高めだと思います。パズルゲームを作り慣れていないせいか，簡単な面とむずかしい面の差が大きくなってしまいました。

問題データ(770-800)はどうなっているの？

問題データは，三つひとくみになっています。ここでは順番にa，b，c，とします。

aはクリア・ナンバーです。数値は，ナンバーに緑なら0，赤なら100を加えています。

bは緑のカードデータで，cは赤のカードデータです。

カードデータは２進数で表したものを10進数にしています。２進数データは，右から１，２，３…となっています。カードがあれば１，なければ０になっています。

CHECKER FLAG

編：数字遊びのパズルゲームですね。足すか引くかだけなのにこれだけ奥が深いパズルに仕上がるんですねぇ。

Dr.D：パズルというジャンルはアイデアしだいで無限の広がりを見せるからのぉ。

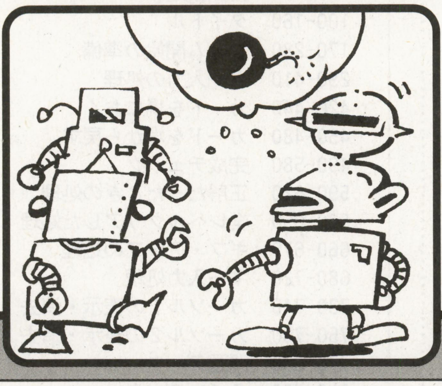
つぐ美：ただ…ちょっと画面全体が寂しいかしらねぇ？タイトル等がほしかったかな？

PC 9801シリーズ

NUMCARのプログラム・リスト

```
10 '                        ===<   初期設定    >===
20 ON STOP GOSUB *SP:STOP ON
30 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
40 DIM STD(2,15),CA(1,9),LC(16),GX(3),GY(3),GMX(3),Z(3),GA$(3),ME$(2)
50 E$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
60 Q$="┌┐"+E$+"│ │"+E$+"└┘":R$="   "+E$+"   "+E$+"   "
70 FOR I=1 TO 15:FOR J=0 TO 2:READ STD(J,I):NEXT:NEXT
80 FOR I=0 TO 3:READ GX(I),GY(I),GMX(I),Z(I),GA$(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 2:READ ME$(I):NEXT:L=1:LC(0)=0:LC(16)=0
100 *TITLE : '                ===<   タイトル    >===
110 COLOR 7:CLS:LOCATE 34,1:PRINT "NUMCAR"
120 LOCATE 34,7:PRINT "LEVEL:";L:FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO Z(I)
130 PSET (GX(I)+GMX(I)*(J-1),GY(I)),0:DRAW GA$(I):NEXT:NEXT
140 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(32) OR K$="0" THEN CLS:GOTO *ST
150 IF K$="6" AND L<15 AND LC(L  )=1 THEN L=L+1:GOTO 120
160 IF K$="4" AND L> 1 AND LC(L-1)=1 THEN L=L-1:GOTO 120 ELSE 140
170 *ST : '                   ===<   開始準備    >===
180 FL=STD(0,L)¥100:CLD=STD(0,L) MOD 100:GD=STD(1,L):RD=STD(2,L):CK=0:CD=0
190 DIM BC(4,16):COLOR 7:FOR I=9 TO 1 STEP -1:J=2^(I-1)
200 IF GD>=J THEN CA(0,I)=1:GD=GD-J:CD=CD+1 ELSE CA(0,I)=0
210 IF RD>=J THEN CA(1,I)=1:RD=RD-J:CD=CD+1 ELSE CA(1,I)=0
220 NEXT:LOCATE 0,19:PRINT "Green Card"
230 LOCATE 2,22:PRINT "Red   Card":LOCATE 0,3:PRINT "LEVEL";L
240 FOR I=1 TO 9:FOR J=0 TO 1:IF CA(J,I)=0 THEN 270
250 COLOR 4-J*2:LOCATE 21+I*3,18+J*3:PRINT Q$
260 LOCATE 22+I*3,19+J*3:PRINT USING "#";I
270 NEXT:NEXT:COLOR 2-(FL=0)*2-(CLD=0)*3:LOCATE 0,4:PRINT USING "NUMBER:##";CLD
280 COLOR 7:X1=1:Y1=0:X1B=1:Y1B=0:X2=1:X2B=1:C=7:GOSUB *CR1:C=6:GOSUB *CR2
290 *MAIN : '                 ===< キー操作処理 >===
300 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 300
310 IF K$=CHR$(13) AND CD=CK THEN *CHK
320 IF K$=CHR$(32) OR K$="0" THEN 400
330 IF K$=CHR$(27) THEN *GIVEUP
340 IF INSTR("Zz7",K$)>0 AND X2> 1 THEN X2=X2-1:GOTO 360
350 IF INSTR("Xx9",K$)>0 AND X2<16 THEN X2=X2+1
360 IF X2<>X2B THEN C=0:GOSUB *CR2:C=6:GOSUB *CR2
370 X1=X1+(K$="4" AND X1>1)-(K$="6" AND X1<9):Y1=ABS((K$="2" OR K$="8")+Y1)
380 IF X1=X1B AND Y1=Y1B THEN *MAIN
390 C=0:GOSUB *CR1:C=7:GOSUB *CR1:GOTO *MAIN
400 IF BC(0,X2)=0 AND CA(Y1,X1)=1 THEN *CDPUT
410 IF BC(0,X2)<>0 THEN *CDGET ELSE *MAIN
420 *CDPUT : '                ===< カードをおく >===
430 LOCATE 21+X1*3,18+Y1*3:PRINT R$:CA(Y1,X1)=0:CK=CK+1
440 COLOR 4-Y1*2:LOCATE X2*5-4,15:PRINT X1:BC(0,X2)=Y1*100+X1:GOTO *MAIN
450 *CDGET : '                ===< カードを戻す >===
460 I=BC(0,X2)MOD 100:J=BC(0,X2)¥100:LOCATE X2*5-4,15:PRINT "  "
470 COLOR 4-J*2:LOCATE 21+I*3,18+J*3:PRINT Q$:BC(0,X2)=0
480 LOCATE 22+I*3,19+J*3:PRINT USING "#";I:CA(J,I)=1:CK=CK-1:GOTO *MAIN
490 *CHK : '                  ===< 完成チェック >===
500 C=0:GOSUB *CR1:GOSUB *CR2:FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO 2^(3-I)
510 NU1=BC(I,J*2-1)MOD 100:CO1=BC(I,J*2-1)¥100
520 NU2=BC(I,J*2  )MOD 100:CO2=BC(I,J*2  )¥100
530 IF BC(I,J*2)=0 THEN NU=NU1:CO2=CO1:GOTO 550
540 IF CO1=CO2 THEN NU=NU1+NU2 ELSE NU=ABS(NU1-NU2)
550 IF NU>0 THEN BC(I+1,J)=NU+CO2*100:COLOR 4-CO2*2 ELSE BC(I+1,J)=0:COLOR 7
560 LOCATE J*5*(2^(I+1))-1-5*(2^I),12-I*3:PRINT USING "##";NU
570 NEXT:FOR K=0 TO 3000:NEXT:NEXT:NU=BC(4,1)MOD 100:CO=BC(4,1)¥100
580 IF FL<>CO OR CLD<>NU THEN I=1:GOTO *KYIN
590 '                         ===<   正解！！   >===
600 COLOR 5:LOCATE 24,10:PRINT "Congratulations!!":LC(L)=1
610 IF L<15 THEN L=L+1:I=0:GOTO *KYIN
620 COLOR 6:LOCATE 32,12:PRINT "全LEVELクリア！！"
630 '                         ===<    END     >===
640 LOCATE 24,16:PRINT "最後まで遊んでくれてありがとう！！"
650 LOCATE 49,17:PRINT "[HIT ANY KEY]":ERASE BC:GOTO 720
660 *GIVEUP : '               ===<  ギブアップ   >===
670 C=0:GOSUB *CR1:GOSUB *CR2:I=2
680 *KYIN : '                 ===<   キー入力    >===
690 ERASE BC:COLOR 6:LOCATE 21,13:PRINT ME$(I)
700 K$=INKEY$:IF K$="1" THEN CLS:GOTO *ST
710 IF K$="2" THEN *TITLE ELSE 700
720 IF INKEY$="" THEN 720 ELSE *TITLE
730 *CR1 : '                  ===<  カーソル１   >===
740 LINE (X1B*24+172,296+Y1B*48)-STEP(15,31),C,BF:X1B=X1:Y1B=Y1:RETURN
750 *CR2 : '                  ===<  カーソル２   >===
760 LINE (X2B*40-28,240)-STEP(15,15),C,B:X2B=X2:RETURN
770 '                         ===<  問題データ   >===
780 DATA   6,  7,  0,102,  8,  5,  1,130,  9,105, 56, 68,  0, 85, 40
790 DATA   4,148, 51,  1,306, 77, 16,151,166,  3,151,362,  3,183,362
800 DATA   0,511, 56,  1,254,427, 12,254,254,104,251,479,  0,511,254
810 '                         ===<  画面データ   >===
820 DATA 160, 96,  0,1,"U12R320D12", 80,144,320,2,"U12R160D12"
830 DATA  40,192,160,4,"U12R80D12" , 20,240, 80,8,"U12R40D12"
840 '                         ===<   文データ    >===
850 DATA "  1.次のLEVEL  2.タイトルに戻る"
860 DATA "違っています  1.もう一度  2.タイトルに戻る"
870 DATA "ギブアップ  1.もう一度  2.タイトルに戻る"
880 *SP : '                   ===<    STOP    >===
890 STOP OFF:COLOR 7:CLS 3:END
```

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



敵を狭いところに閉じ込めろ！

KILL GAME（キル ゲーム）

中野　誠士

内 容

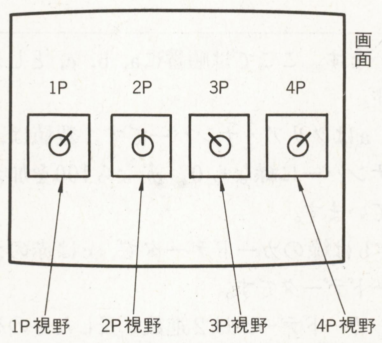
このゲームは2〜4人の対戦ゲームですが，2人ではつまらないので最低3人はメンツをそろえてください。

各プレイヤーは，それぞれの自機を操作して他のキャラの進路をふさぎ，最後まで生き残ることが目的です（全滅もあり）。ただし，自機のまわりしか見えないので，他のプレイヤーのほうも見て，いつも全体の動きを把握することが大切です。自機は，棒の先が黒以外のドットにふれると爆発し，(この爆発に相手を巻きこむことも可能) 最期(さいご)をとげてしまいます。しかし棒の先さえ守れば，かなり狭いところも進めるので頑張りましょう。

操作法

自爆攻撃は友人に嫌われるので，つつしみましょう。

1Pは[A]と[S]，2Pは[M]と[，]，3Pは[←]と[→]，4Pはテンキーの[7]と[8]で，それぞれ左・右に旋回します。その他に使うキーは，ゲーム開始時に人数をきめるために[2][3][4]，ゲーム終了時にスペース・キーを使うぐらいです。



ゲームの流れ

①プログラムを打ち，RUN
②タイトル画面で[2]か[3]か[4]をする
③頑張る
④全体が見える
⑤スペース・キーで再びタイトル画面へ

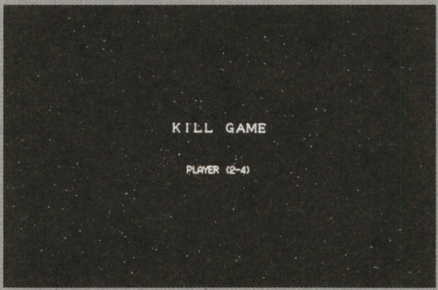
《第1図》ゲーム画面

CHECKER FLAG

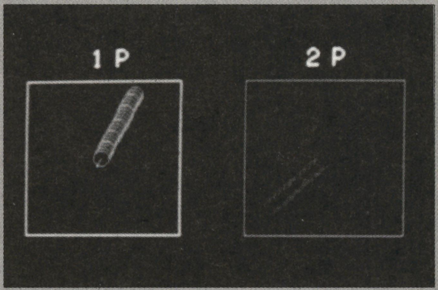
Dr.D：何度も言っておることじゃが，1人では遊べないゲームはボツになる可能性が高いぞ！簡単なのでもいいからCPUとの対戦モードを作ろう。
編：ゲームとしては着眼点はいいですね。障害物なんかを置いたりアイテムをつけたりしてはどうでしょうか？

プログラムについて

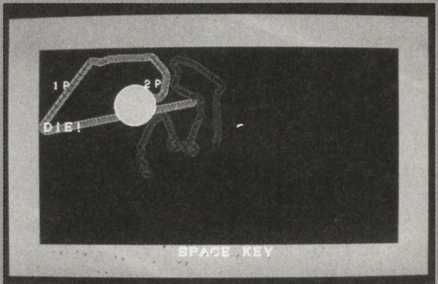
Basicなので普通に打ちこみましょう。命令も簡単なので，改造も難しくないと思います。



▲《写真1》2〜4人まで遊べるのだ



▶《写真2》小さな窓の大きさの範囲しか見えない



◀《写真3》どちらかが死ぬと全体マップが出るぞ

★新しいパソコンに買い換える予定だったので，今回の特集はうれしかった。しかし，10年近くのつき合いである『PC-9801/VM21』と別れることになるとは……何となく悲しい。(山口市・**伊藤高教22才**)……【**影**：「VM21」か……。伊藤君の気持はほんとによくわかる！】

KILL GAMEのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1
20 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR 7,0,,,2
30 SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:SCREEN 3,0,1,33:CLS 3
40 PLAYER=0:FOR I=1 TO 240:PSET(RND(1)*639,RND(1)*399),INT(RND(1)*7+1):NEXT
50 LOCATE 32,10:PRINT "ＫＩＬＬ ＧＡＭＥ"
60 LOCATE 35,14:PRINT "PLAYER (2-4)"
70 IF INP(&HE0)=251 THEN PLAYER=2       :'2
80 IF INP(&HE0)=247 THEN PLAYER=3       :'3
90 IF INP(&HE0)=239 THEN PLAYER=4       :'4
100 IF PLAYER=0 THEN PSET(RND(1)*639,399),INT(RND(1)*7+1):ROLL 1:GOTO 70
110 DIM AAA(1287):KAKU=.3:CLS 3:BEEP
120 '
130 FOR I=1 TO PLAYER
140 X(I)=80+INT(RND(1)*478):Y(I)=80+INT(RND(1)*238)
150 DIE(I)=0:MUKI(I)=RND(1)*6.28
160 NEXT I
170 DIE=0
180 '
190 FOR I=1 TO PLAYER
200 LOCATE 8+17*(I-1),6:PRINT I;"P"
210 LINE(29+140*(I-1),119)-STEP(100,100),I,B
220 NEXT
230 '
240 SCREEN 3,0,0,33
250 LINE(49,49)-(589,349),8,B
260 PAINT(0,0),8,8
270 '
280 *MAIN
290 FOR I=1 TO PLAYER
300 IF DIE(I)=>1 THEN GOTO 330
310 CIRCLE(X(I),Y(I)),5,I+8,,,,F,0
320 LINE(X(I),Y(I))-STEP(COS(MUKI(I))*7,SIN(MUKI(I))*7),I+8
330 NEXT
340 FOR I=1 TO PLAYER
350 IF DIE(I)=2 THEN GOTO 390
360 IF DIE(I)=1 THEN DIE(I)=2:DIE=DIE+1
370 SCREEN 3,0,0,33:GET@(X(I)-49,Y(I)-49)-(X(I)+49,Y(I)+49),AAA
380 SCREEN 3,0,1,33:PUT@(30+140*(I-1),120),AAA,PSET
390 NEXT
400 '
410 FOR I=1 TO PLAYER
420 IF DIE(I)=>1 THEN GOTO 440
430 ON I GOSUB *KA,*KB,*KC,*KD
440 NEXT
450 '
460 SCREEN 3,0,0,33
470 FOR I=1 TO PLAYER
480 IF DIE(I)=>1 THEN GOTO 510
490 A=POINT(X(I)+COS(MUKI(I))*9,Y(I)+SIN(MUKI(I))*9)
500 IF A<>0 THEN DIE(I)=1:LOCATE 7+17*(I-1),10:PRINT "ＤＩＥ！":CIRCLE(X(I),Y(I)),
30,6,,,,F,14 ELSE X(I)=X(I)+COS(MUKI(I))*2:Y(I)=Y(I)+SIN(MUKI(I))*2
510 NEXT
520 '
530 IF DIE=PLAYER OR DIE=PLAYER-1 THEN BEEP:BEEP:BEEP:FOR I=1 TO 5000:NEXT:SCREE
N 3,0,0,1 ELSE GOTO *MAIN
540 LOCATE 32,22:PRINT "ＳＰＡＣＥ ＫＥＹ":IF INP(&HE9)=191 THEN BEEP:CLEAR:GOTO 30
 ELSE 540
550 '----------------------------
560 *KA
570 IF INP(&HE2)=253 THEN MUKI(1)=MUKI(1)-KAKU      :'A
580 IF INP(&HE4)=247 THEN MUKI(1)=MUKI(1)+KAKU      :'S
590 RETURN
600 '
610 *KB
620 IF INP(&HE3)=223 THEN MUKI(2)=MUKI(2)-KAKU      :'M
630 IF INP(&HE7)=239 THEN MUKI(2)=MUKI(2)+KAKU      :'ﾈ
640 RETURN
650 '
660 *KC
670 IF INP(&HEA)=123 THEN MUKI(3)=MUKI(3)-KAKU      :'<-
680 IF INP(&HE8)=251 THEN MUKI(3)=MUKI(3)+KAKU      :'->
690 RETURN
700 '
710 *KD
720 IF INP(&HE0)=127 THEN MUKI(4)=MUKI(4)-KAKU      :'7
730 IF INP(&HE1)=254 THEN MUKI(4)=MUKI(4)+KAKU      :'8
740 RETURN
750 '
```

★う〜む，まだ買い取りでMSXは高値がついているなぁ。MSXを使っている人は，自分に何が必要かを知っている人です!!（兵庫県西脇市・小坂伸介31才）……【編：大ブームをおこしたMSXパソコン。今のパソコンにはないプログラミング機能付きというのが光っているね。】

2人で協力して目的をとげよう

ぐらぐらパニック

奇妙な手品師

★内　容★

2人で協力して，制限時間内に緑色の玉をすべて集める，というゲームです。

★遊びかた★

RUNするとタイトルが出てくるので，2人でやるかコンピュータとやるか決めてください。COM1は適当に動きますが，COM2はバランスを保つように動いてくれます。え？　バランスを保つって何かって？　では次にそれを説明しましょう。

フィールド上のすべての物体には重さがあります。そして，困ったことに，フィールドは不安定なのです。ですから，敵が左上に行ったら自分たちは右下に行く，というようにしてバランスを保たねばなりません。バランスの片寄り具合は，右と下にある緑色のバランス・メーターで表示されます。

バランスが崩れ（バランス・メーターがふり切れ）たり，時間切れになったりするとやり直しです（RESTがなくなるとゲーム・オーバー）。一番右にある白いメーターが残り時間を表しています。

敵に当たると金縛(かなしば)りにかけられて一定時間動けなくなりますが，死にはしませんので安心してください。敵の行動パターンは4種類ほどありますが，外見からは区別できないので，なるべく早くパターンを見抜くことがポイントになるでしょう。

緑色の玉をすべて集めるとクリアです。全部で4面あるので頑張ってくださいね。

★攻略法★

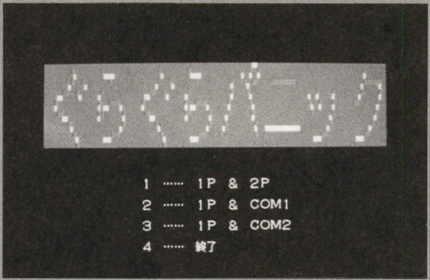
緑色の玉は，2人が同じ数ぐらいずつ集めるようにしましょう。集めた玉の分だけ自分も重くなるので，1人で集めすぎると重くなりすぎて身動きがとれなくなってしまう場合があります。もっとも，1人でかき集めて敵の重さに対抗する，という手もありますが。

敵が玉のそばで待ち伏せしているときは，少しずつ近づいてみてください。そいつが自分を追いかけて来たら，素早く回り込んで玉をGETしましょう。

敵がしつこく追ってくる場合は，もう

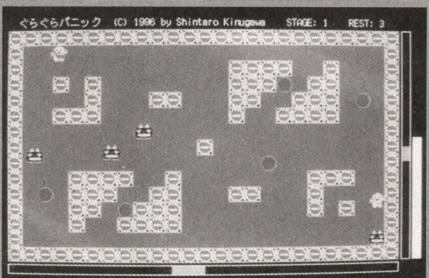
《第1表》変数表

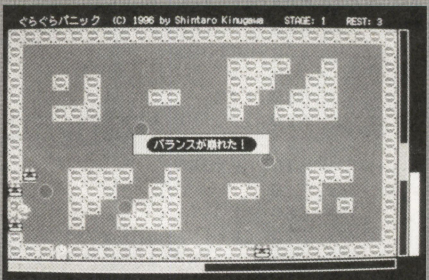
BA	緑玉の数	SL( ),SLCNT( )	金縛り用
BAL( )	バランス	ST	ステージ
BU( )	画像保存	TI	残り時間
CH( )	キャラクター・データ	TIL$	タイル・ストリング
CM( )	コンピュータ	TK( )	敵の数
CNT( )	行動用	WA	ウェイト
GB( )	集めた緑玉の数	WC	壁クラブ
MA(,)	マップデータ	WIN( )	メッセージ・ウィンドウ用
MA$(,)	圧縮マップデータ	X( ),Y( )	キャラクター位置
MC	移動フラグ	XD( ),YD( )	移動方向
MO	移動ドット数		
NO	キャラクター番号		
RE	残機		



▲《写真1》COM1とCOM2では動きが違うぞ

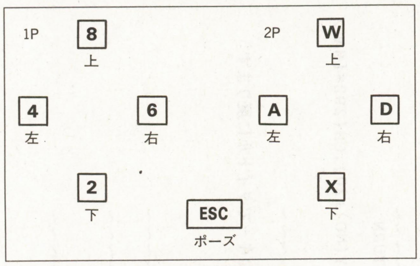
▼《写真2》画面右と下にあるのがバランスのゲージ





▲《写真3》どっちかに片寄りすぎると…このとおり

★影さん，秋葉原の「日本一ポケコンが安い店」では，「FX-890P」は，いくらで売っているんですか？（東京都町田市・7リットル15才）
……【影：時々変わっていますが，どうやら，いつでも日本一安い価格がついているようです。一度ぜひ行ってみてください。】



《第1図》操作方法

（注）DOS-BASICで入力する場合，220行 KMID$中のＩ＋2をＩ＋1にすること。

1人の人が囮(おとり)になって，その敵に近づくと良いと思います。そうすれば敵はそちらを追いかけるので，その間は自由に動けます。また，タイミングを図って交互に囮になれば，敵の動きを封じられるかもしれません。

★その他★

ウエイトは，200行のWAの値を変えて調節してください。WAの値を500以下にしても遅い場合は，MOの値を増やしてください（ただし24の約数にすること）。動きは粗(あら)くなりますが，その分高速になります。

このゲームは，コンピュータとやるよりも，2人で戦略を練りながらやったほうが数倍面白いので，なるべく2人でプレイすることをお薦(すす)めします。

サブ・ルーチンはアルファベット順に並んでいるので，少しはデバッグなどがやりやすいと思います。

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむふむ，1人で玉を集めすぎると体重が一気に増えてしまって自由には動きにくくなるのぉ。

編：そのことを利用して2人協力プレイを必要不可欠にしているんですね。なかなかおもしろいアイデアだと思います。

★最後に★

山内君，北海道でも元気にやっているかい？　たまには東高に遊びに来てね。

♥　♥

ぐらぐらパニックのプログラム・リスト

```
10 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
20 '@@@                                         @@@
30 '@@@    ぐらぐらパニック   Ver 2.31  to BM     @@@
40 '@@@    Copyright (C) 1996 by Shintaro Kinugawa @@@
50 '@@@                                         @@@
60 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@
70 '
80 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3:DEFINT A-Z
90 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR=(10,&H7B4)
100 DIM CH(292*6),MA(26,15),MA$(5,18)
110 FOR I=0 TO 11:READ A$:FOR J=0 TO 11:FOR K=0 TO 1:B=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
120 LINE(K*24+J*2,I*2)-STEP(1,1),B-(B=1 AND K=1),B:NEXT K,J,I
130 LINE(72,0)-STEP(71,23),10,BF:CIRCLE(132,12),11,4,,,,F,12
140 FOR I=0 TO 5:GET@(I*24,0)-STEP(23,23),CH(292*I):NEXT
150 FOR I=2 TO 4 STEP 2:FOR J=0 TO 8:READ A$:FOR K=0 TO 15
160 CH(I*292+J*16+K+2)=VAL("&H"+MID$(A$,K*4+1,4)):NEXT K,J,I
170 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 17:READ MA$(I,J):NEXT J,I
180 TIL$=CHR$(0)+CHR$(&H33)+CHR$(&HFF)+CHR$(0)
190 *TITLE      '~~~~~~~~~~~ タイトル ~~~~~~~~~~~~~~~~
200 CLS 3:MO=4:ST=1:RE=3:WA=882:WHILE INKEY$<>"":WEND
210 COLOR 0:PRINT "[redacted]":COLOR 7:FOR I=0 TO 7
220 PUT@(I*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("ぐらぐらパニック",I+2)))):NEXT
230 LOCATE 26,14:PRINT "1 …… 1P & 2P"
240 LOCATE 26,16:PRINT "2 …… 1P & COM1"
250 LOCATE 26,18:PRINT "3 …… 1P & COM2"
260 LOCATE 26,20:PRINT "4 …… 終了"
270 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 7:FOR K=0 TO 15
280   A=K MOD 2+1:IF POINT(J*16+I,K)=0 THEN A=8
290   LINE((J*16+I)*4+64,K*8+50)-STEP(3,7),A,BF
300   Q$=INKEY$:IF Q$>"0" AND Q$<"5" THEN I=15:J=7:K=15
310 NEXT K,J,I
320 A=VAL(Q$):IF A<1 OR A>4 THEN Q$=INKEY$:GOTO 320
330 CM=A-1:IF A=4 THEN GOTO *EXIT
340 CLS 3:GOSUB *GAMEN:GOSUB *STAGE
350 *MAIN       '~~~~~~~~~~~ メインルーチン ~~~~~~~~~~~~~
360 FOR NO=0 TO 1:IF SL(NO)=1 THEN GOSUB *SLEEP:GOTO 460
370 IF NO=1 THEN GOTO 400
380 A=(INP(&HE0) AND INP(&HE1))
390 XD(0)=(A=&HEF)-(A=&HBF):YD(0)=(A=&HFE)-(A=&HFB):GOTO 440
400 ON CM GOTO 420,430:A=(INP(&HE2) AND INP(&HE4) AND INP(&HE5))
410 XD(1)=(A=&HFD)-(A=&HEF):YD(1)=(A=&H7F)-(A=&HFE):GOTO 440
420 GOSUB *ALG7:GOTO 440
430 GOSUB *ALG4:XD(1)=-XD(1):YD(1)=-YD(1)
440 GOSUB *MOV
450 IF X(NO) MOD 24=0 AND Y(NO) MOD 24=0 AND MA(X(NO)/24,Y(NO)/24)=2 THEN GOSUB
*GB
460 NEXT:FOR T=1 TO TK(1):GOSUB *ALG1:GOSUB *MOV:NO=NO+1:NEXT
470 FOR T=1 TO TK(2):GOSUB *ALG4:GOSUB *MOV:NO=NO+1:NEXT
480 FOR T=1 TO TK(3):GOSUB *ALG7:GOSUB *MOV:NO=NO+1:NEXT
490 FOR T=1 TO TK(4):GOSUB *ALG8:GOSUB *MOV:NO=NO+1:NEXT
500 TI=TI-1:GOSUB *BM:GOSUB *ATARI:IF BA=0 THEN GOTO *CLR
510 IF TI=0 OR ABS(BAL(2))=300 OR ABS(BAL(3))=180 THEN GOTO *DIE
520 IF INP(&HE9)=&H7F THEN GOSUB *PAUSE
530 FOR I!=1 TO WA-TK(0)*150:NEXT:GOTO *MAIN
540 *CLR        '~~~~~~~~~~~ ステージクリア ~~~~~~~~~~~~~
550 A$="クリア！":B=2:GOSUB *WIN:A$="1UP！":B=2:GOSUB *WIN
560 RE=RE+1:ST=ST+1:GOSUB *VE:IF ST>4 THEN GOTO *ENDING ELSE GOTO 340
570 *DIE        '~~~~~~~~~~~ 死亡 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
580 IF TI=0 THEN A$="TIME UP！":B=2:GOSUB *WIN:GOTO 660
590 A=0:FOR NO=0 TO TK(0)+1
600 IF X(NO)=0 OR Y(NO)=0 OR X(NO)=576 OR Y(NO)=336 THEN A=A+1:GOTO 640
610 XD(NO)=SGN(BAL(2)):YD(NO)=SGN(BAL(3)):GOSUB *SC:GOSUB *MC
620 IF MC=0 THEN GOSUB 1400 ELSE A=A+1
630 FOR I!=1 TO WA/800:NEXT
640 NEXT NO:IF A<TK(0)+2 THEN GOTO 590
650 A$="バランスが崩れた！":B=2:GOSUB *WIN
660 RE=RE-1:GOSUB *VE:IF RE<0 THEN GOTO *OVER
670 GOTO 340
680 *EXIT       '~~~~~~~~~~~ 終了 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
690 IF ROOTPRG$<>"" THEN RUN ROOTPRG$ ELSE CONSOLE ,,1:CLS 3:END
700 *OVER       '~~~~~~~~~~~ ゲームオーバー ~~~~~~~~~~~~~
710 A$="GAME OVER":B=3:GOSUB *WIN:GOTO 200
720 *ENDING     '~~~~~~~~~~~ エンディング ~~~~~~~~~~~~~
730 A$="★★★ 全面クリアー！！ ★★★":B=5:GOSUB *WIN:WHILE INKEY$<>"":WEND
740 DIM BU(292*2)
750 CLS 3:SCREEN ,2:COLOR=(10,0):NO=0:FOR I=1 TO 10
760 X(NO)=INT(RND*616):Y(NO)=INT(RND*356):GOSUB *CP:NO=NO XOR 1:NEXT
770 COLOR INT(RND*7+1):LOCATE INT(RND*50),INT(RND*24):PRINT "CONGRATULATI
ONS"
780 SCREEN ,0:FOR I!=1 TO WA*10:NEXT
790 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN GOTO 750
800 IF Q$=" " THEN COLOR 7:GOTO *EXIT ELSE GOTO 790
810             '~~~~~~(SUB.)~~ 行動アルゴリズム ~~~~~~~~~~~~
820 *ALG1:A=-(ABS(X(NO)-X(0))+ABS(Y(NO)-Y(0))>ABS(X(NO)-X(1))+ABS(Y(NO)-Y(1)))
830 IF SL(A)=1 THEN GOSUB *ALG7:RETURN
840 CNT(NO)=CNT(NO) XOR 1:IF CNT(NO)=1 THEN GOTO 870
850 GOSUB *ALG2:IF XD(NO)=0 THEN GOSUB *ALG3
860 RETURN
870 GOSUB *ALG3:IF YD(NO)=0 THEN GOSUB *ALG2
```

■欄外新刊案内　品切れの場合は書店で予約するか，電波新聞社「03（3445）6111（代表）」の販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」（送料は一回三百八十円，複数冊注文できます）でお求めいただけます。

```
880 RETURN
890 *ALG2:XD(NO)=SGN(X(A)-X(NO)):YD(NO)=0:RETURN
900 *ALG3:XD(NO)=0:YD(NO)=SGN(Y(A)-Y(NO)):RETURN
910 *ALG4:CNT(NO)=CNT(NO) XOR 1:IF CNT(NO)=1 THEN GOTO 940
920 GOSUB *ALG5:IF XD(NO)=0 THEN GOSUB *ALG6
930 RETURN
940 GOSUB *ALG6:IF YD(NO)=0 THEN GOSUB *ALG5
950 RETURN
960 *ALG5:XD(NO)=SGN(BAL(2)):YD(NO)=0:RETURN
970 *ALG6:XD(NO)=0:YD(NO)=SGN(BAL(3)):RETURN
980 *ALG7:IF (XD(NO)<>0 OR YD(NO)<>0) AND INT(RND*5)>0 THEN RETURN
990 A=INT(RND*4):XD(NO)=(A=0)-(A=1):YD(NO)=(A=2)-(A=3):RETURN
1000 *ALG8:IF CNT(NO)=1 THEN GOTO 1030
1010 GOSUB *ALG7:IF MA(X(NO)/24,Y(NO)/24)=2 THEN CNT(NO)=1
1020 RETURN
1030 A=2:FOR I=0 TO 1:IF ABS(X(NO)-X(I))+ABS(Y(NO)-Y(I))<24*3 THEN A=I
1040 NEXT:IF A=2 THEN XD(NO)=0:YD(NO)=0:RETURN
1050 GOSUB *ALG1:IF INT(RND*20)=0 THEN CNT(NO)=0
1060 RETURN
1070 *ATARI        '~~~~~(SUB.)~~  当たり判定 ~~~~~~~~~~~~~~~~
1080 FOR I=0 TO 1:FOR J=2 TO TK(0)+1
1090 IF ABS(X(I)-X(J))>24 OR ABS(Y(I)-Y(J))>24 OR SL(I)=1 THEN GOTO 1110
1100 SL(I)=1:SLCNT(I)=30:PUT@(X(I),Y(I)+20),CH(292*I),PRESET
1110 NEXT J,I:RETURN
1120 *BM           '~~~~~(SUB.)~~  バランスメーター ~~~~~~~~~~~~~
1130 BAL(2)=BAL(0):BAL(3)=BAL(1):FOR I=0 TO TK(0)+1
1140 BAL(2)=BAL(2)+(X(I)-288)*(GB(I)+1):BAL(3)=BAL(3)+(Y(I)-168)*(GB(I)+1):NEXT
1150 LINE(0,384)-(599,399),7,BF,0:BAL(2)=BAL(2)/3.5:BAL(3)=BAL(3)/3.5
1160 IF BAL(2)=0 THEN GOTO 1190
1170 IF ABS(BAL(2))>300 THEN BAL(2)=300*SGN(BAL(2))
1180 LINE(300+(BAL(2)<0),385)-STEP(BAL(2)-SGN(BAL(2)),13),4,BF
1190 LINE(604,20)-(619,379),7,BF,0:IF BAL(3)=0 THEN GOTO 1220
1200 IF ABS(BAL(3))>180 THEN BAL(3)=180*SGN(BAL(3))
1210 LINE(605,200+(BAL(3)<0))-STEP(13,BAL(3)-SGN(BAL(3))),4,BF
1220 LINE(624,379-TI/4)-(639,379),7,BF:LINE(624,20)-(639,379-TI/4),0,BF:RETURN
1230 *CP           '~~~~~(SUB.)~~  キャラクター表示 ~~~~~~~~~~~~~
1240 GET@(X(NO),Y(NO)+20)-STEP(23,23),BU(292*NO)
1250 PUT@(X(NO),Y(NO)+20),CH(292*(-(NO=1)-(NO>1)*2)),PSET:RETURN
1260 *GAMEN        '~~~~~(SUB.)~~  画面表示 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1270 LOCATE 2,0:PRINT "ぐらぐらパニック  (C) 1996 by Shintaro Kinugawa";SPC(4)
1280 PRINT "STAGE:";ST;TAB(65);"REST:";RE:RETURN
1290 *GB           '~~~~~(SUB.)~~  ボール入手 ~~~~~~~~~~~~~~~~~
1300 GB(NO)=GB(NO)+1:MA(X(NO)/24,Y(NO)/24)=0
1310 BAL(0)=BAL(0)-X(NO)+288:BAL(1)=BAL(1)-Y(NO)+168:BA=BA-1:RETURN
1320 *INK          '~~~~~(SUB.)~~  キー入力のチェック ~~~~~~~~~~~
1330 WHILE INKEY$<>"":WEND:Q$="":WHILE Q$="":Q$=INKEY$:WEND:RETURN
1340 *MC           '~~~~~(SUB.)~~  移動判定 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1350 MC=0:FOR I=0 TO TK(0)+1
1360 IF ABS(XX-X(I))<24 AND ABS(YY-Y(I))<24 AND NO<>I THEN MC=1
1370 NEXT:RETURN
1380 *MOV          '~~~~~(SUB.)~~  キャラクター移動 ~~~~~~~~~~~~
1390 GOSUB *SC:GOSUB *MC:GOSUB *WC:IF WC=1 OR MC=1 THEN RETURN
1400 PUT@(X(NO),Y(NO)+20),BU(292*NO),PSET
1410 IF X(NO) MOD 24=0 AND Y(NO) MOD 24=0 THEN PUT@(X(NO),Y(NO)+20),CH(292*(MA(X
(NO)/24,Y(NO)/24)+3)),PSET
1420 X(NO)=XX:Y(NO)=YY:GOSUB *CP:RETURN
1430 *PAUSE        '~~~~~(SUB.)~~  ポーズ ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1440 WHILE INKEY$<>"":WEND:D=0
1450 IF D=0 THEN A$="スペースキーを押すまでちょっと中断" ELSE A$="Qキーでタイトルに戻ります"
1460 B=2:GOSUB *WIN
1470 Q$=INKEY$:IF Q$="" THEN D=D XOR 1:GOTO 1450
1480 IF Q$="Q" THEN GOSUB *VE:RETURN *TITLE
1490 IF Q$=" " THEN RETURN ELSE GOTO 1470
1500 *SC           '~~~~~(SUB.)~~  ショートカット ~~~~~~~~~~~~~~
1510 XX=(X(NO)+XD(NO)*MO):YY=(Y(NO)+YD(NO)*MO):RETURN
1520 *SLEEP        '~~~~~(SUB.)~~  金縛り ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1530 SLCNT(NO)=SLCNT(NO)-1:IF SLCNT(NO)>0 THEN RETURN
1540 SL(NO)=0:RETURN
1550 *STAGE        '~~~~~(SUB.)~~  ステージ作成 ~~~~~~~~~~~~~~
1560 BA=0:BAL(0)=0:BAL(1)=0:FOR I=1 TO 13:A$=MA$(ST-1,I-1)
1570 FOR J=0 TO 5:B=ASC(MID$(A$,J+1,1))-&H40:IF B>&H6F THEN B=B-&H50
1580 FOR K=3 TO 0 STEP -1:C=B¥3^K:MA(J*4+3-K+1,I)=C
1590 BAL(0)=BAL(0)-(C=1)*((J*4+3-K+1)*24-288)/2-(C=2)*((J*4+3-K+1)*24-288)
1600 BAL(1)=BAL(1)-(C=1)*(I*24-168)/2-(C=2)*(I*24-168):IF C=2 THEN BA=BA+1
1610 B=B-C*3^K:NEXT K,J,I
1620 FOR I=0 TO 14 STEP 14:FOR J=0 TO 24:MA(J,I)=1:NEXT J,I
1630 FOR I=1 TO 13:FOR J=0 TO 24 STEP 24:MA(J,I)=1:NEXT J,I
1640 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 24:PUT@(J*24,I*24+20),CH(292*(MA(J,I)+3)),PSET
1650 NEXT J,I:TI=VAL(MA$(ST-1,13)):FOR I=1 TO 4:TK(I)=VAL(MA$(ST-1,13+I)):NEXT
1660 TK(0)=0:FOR I=1 TO 4:TK(0)=TK(0)+TK(I):NEXT
1670 A=TK(0)+2:DIM BU(292*A),GB(A),CNT(A),X(A),Y(A),XD(A),YD(A)
1680 X(0)=552:Y(0)=312:X(1)=24:Y(1)=24:SL(0)=0:SL(1)=0:FOR I=2 TO TK(0)+1
1690 X(I)=INT(RND*23+1)*24:Y(I)=INT(RND*13+1)*24
1700 IF MA(X(I)/24,Y(I)/24)>0 THEN GOTO 1690
1710 A=0:FOR J=0 TO I-1:IF X(I)=X(J) AND Y(I)=Y(J) THEN A=1:J=I-1
1720 NEXT:IF A=1 THEN GOTO 1690
1730 NEXT:FOR NO=0 TO TK(0)+1:GOSUB *CP:NEXT:GOSUB *BM
1740 A$="ＳＴＡＲＴ":B=2:GOSUB *WIN:RETURN
1750 *VE           '~~~~~(SUB.)~~  配列変数の消去 ~~~~~~~~~~~~~
1760 ERASE BU,GB,CNT,X,Y,XD,YD:RETURN
1770 *WC           '~~~~~(SUB.)~~  壁判定 ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1780 WC=0:IF X(NO) MOD 24<>0 OR YD(NO)<>0 THEN GOTO 1820
1790 IF MA(X(NO)/24+SGN(XD(NO)),Y(NO)¥24)=1 THEN WC=1
1800 IF MA(X(NO)/24+SGN(XD(NO)),Y(NO)¥24+1)=1 AND Y(NO) MOD 24<>0 THEN WC=1
1810 GOTO 1850
1820 IF Y(NO) MOD 24<>0 OR XD(NO)<>0 THEN GOTO 1850
1830 IF MA(X(NO)¥24,Y(NO)/24+SGN(YD(NO)))=1 THEN WC=1
1840 IF MA(X(NO)¥24+1,Y(NO)/24+SGN(YD(NO)))=1 AND X(NO) MOD 24<>0 THEN WC=1
1850 IF WC=1 THEN XD(NO)=0:YD(NO)=0
1860 RETURN
1870 *WIN          '~~~~~(SUB.)~~  メッセージウィンドウ ~~~~~~~~~
1880 C=KLEN(A$,2):DIM WIN((C*16+64)/8*128+4)
1890 GET@(296-(C*8+32),184)-STEP(C*16+63,31),WIN
1900 LINE(296-(C*8+32),184)-STEP(C*16+63,31),0,BF,TIL$
1910 LINE(328-(C*8+32),188)-STEP(C*16-1,23),0,BF
1920 FOR I=0 TO 1:CIRCLE(328-(C*8+32)+C*16*I,200),11,0,,,,F:NEXT
1930 LOCATE 37-C,12:PRINT A$:FOR I!=1 TO WA*10*B:NEXT
1940 LOCATE 0,12:PRINT SPC(79):PUT@(296-(C*8+32),184),WIN,PSET:ERASE WIN:RETURN
1950 *DAT          '~~~~~(DATA)~~  各種データ ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1960 DATA AAAAA66AAAAA,AAA666666AAA,AA66666666AA,AA66066066A6             '0·1
1970 DATA AA16666666A6,661160066666,6A61166666AA,6A61111111AA
1980 DATA AA66111111AA,AA66611111AA,AA66666666AA,AAA66AA66AAA
1990 DATA 0000FF00FFFF0001FE807FFF0000FF00FFFF0001FE807FFF0000FF00FFFF8103 '2
2000 DATA FCC03F7E0000FF00FFFFC307F8E01F3C0000FF00FFFFC307F8E01F3C0000FF00
2010 DATA FFFFE70FF0F00F180000C0000300000C00003000000800001000000080000100
2020 DATA 000000000000003F00FC000000000000000000810000000000007F7FFEFE004200
2030 DATA 0000000003E3E7C7C0024000000000000001C1C383800180000000000000080810
2040 DATA 1000000000000000000000000000000000000550505505055550500500000
2050 DATA 5515155454555515005400005515155454555515005400005505855051555505
2060 DATA 805001000000C00003000000C00003000000F9009FFF0000F9009FFF0000C000
2070 DATA 033C0000C000033CC33FC0FC033CC33FC0FC033C0000C000033C0000C000033C
2080 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF999999999999FFFFE6FF6766338383232333FFC7 '4
2090 DATA C4E3C1CC66C6C6636366FFC781E3819900C4C4C1C1FF00C783E323000989919
2100 DATA 99FF00FEE67F670000B0B333F3FF00FCCC3F0D0000E0E707E7FF00F8981F1900
2110 DATA 00C0CF0DFDFF00F0B00F030000909F09F9FF00F0E00F070000B0BF03F3FF00F0
2120 DATA C00F0D00FFE3EFC7F7FFFFF390CF0900FFC3CFCDFDFFFFF3B0CF030000909F09
2130 DATA F9FF00F0E00F070000B0BF03F3FF00F0C00F0D0000E0EF07F7FF00F0900F0900
2140 DATA 00C8CF0DEDFF00F8B01F130000989B19D9FF00FCE43F270000B2B333B3FF00FE
2150 DATA CC7F4D0000C6C66363FF00C781E38100CCC4C4C1C1CCFFC783E323339981818 1
2160 DATA 8199FFC7C6E3636633B3B333333FFFFCCFFCDCCFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
2170 DATA @@@@@@,@@@M¥@,C[@Mﾊ@,@[ｴLMR,D[@Iｸ@,@B@@@@,@@A@@@,@@@B@@,AｷI@D[,SｴｴLC@
2180 DATA Aｲｴ@C[,ADｴ@@@,@@@@@@,800,1,0,3,0
2190 DATA @ｸｴ@@F,@ｺ@ｷ@[,@ｴ@DAｴ,@@I@Dｴ,_[L@Dｴ,@@OL@@,@@ｴI@@,@Cｴ@A[,D@[@@@,E@@ｸ[@
2200 DATA D¥@ﾔ@[,D[MｸC@,@@@@C@,1000,1,2,0,1
2210 DATA @@@@@@,C@[[Cﾆ,@I@ﾇ@[,IAD[@@,@[@@¥I,@ﾉ[CA@,L@]CI@,@[[C@R,C@@@A@,@JD[[@
2220 DATA I@@C@I,@[I[ﾊ@,F@@@@@,1200,3,2,0,0
2230 DATA @@C@@ｺ,Lｷ^_ｷｴ,L[ｱ[C@,@Cｸ__ｴ,_ｴA@C@,@AIML^,L^CｴD[,O[[¥@ｴ,M^C_L@,PAIAPｴ
2240 DATA JIAJII,JJｵJAI,AAﾆAｸ@,1400,2,2,0,2
```


★ポケコンという物はどのくらいの値段で売られているんですか？　香川県では販売されているところを知らないので，全然，わかりません。（香川県丸亀市・高塚将之15才）……【編：数万円です。地元のICランドやマイコンショップO&Fで聞いてみてください。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

アマチュア無線の試験もこれでOK!?

モールス信号養成(しんごうようせい)プログラム

高橋　勇二

内　容

タイトルどおりモールス信号をマスターするプログラムです。とりあえず基本のアルファベットと数字などが勉強できます。

入力方法

オールBAISCなので，データ・ファイル等もありません。気軽に入力してください。

使いかた

特に指定はありませんので，勉強している人，または興味のある人は使ってみてください。

操作方法

メニュー画面の操作方法は次のとおりです。なおメニューに戻るときは「PUSH ANY KEY」のときか，キー待ちのときにスペース・キーを押してください。

［1］設定変更

1：信号速度—信号の速さを決めます。(1〜9999) 初期値1000

2：表示設定—信号の間隔表示の種類を決めます。(1〜4) 初期値2

［2］タイプ練習

[A]〜[Z]，[0]〜[9]，[/]，[.]のキーを押すと，その文字の信号が発生します。

［3］練習

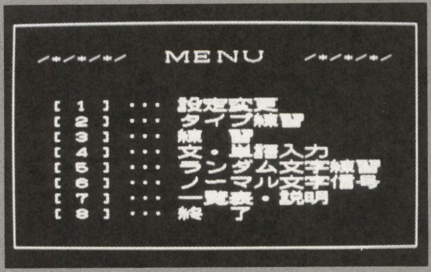
2〜9文字のアルファベットか数字の信号が発生するので，その文字を当ててください。解答するときにリターン・キーを押すと，信号がリピートされます。

［4］文・単語入力

自分で好きな文字を入力して，その信

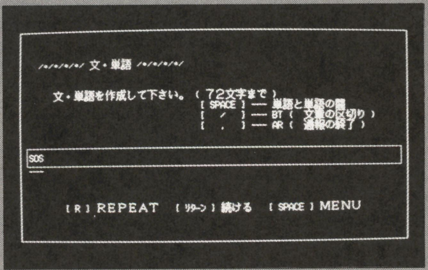
《第1表》変数表

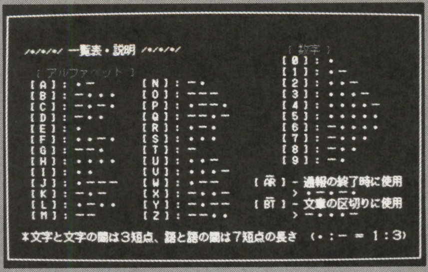
A$	練習問題用(アルファベット)	R	タイプ練習問題数
AS	VAL(AS$( ))	R$	練習問題用
AS$( )	信号データ(アルファベット・数字)	R1	ランダム問題数
BU$	文・単語用	R2	ランダム正解数
D	汎用	R3	ランダム不正解数
H	SS・HSの一時保存用	RA	ランダム問題用
HS	表示設定用	RK$	練習解答用
HU	練習不正解数	RM	練習問題数
I,J	FOR〜NEXT用，汎用	RR	汎用
K	ASC(K$)etc.	S	練習正解数
K$	キー判定用	S$	練習問題用(数字)
KA	練習文字数	SS	信号速度
M$( )	信号データ	T$	開始時間
N	ノーマル判定用	TI$	各タイトル名
		W	WAIT用



▲《写真1》いろいろなモードがついていて便利

▼《写真2》アルファベットを入れるとbeepでモールス信号が…





▲《写真3》一覧表もついていてわかりやす〜い

★うちの近所の本屋さんは，ベーマガを仕入れない。毎月遠くの本屋まで走る始末。まいったなぁ!! 影さん，もっとたくさん刷ってよ!!(鹿児島県川内市・久保佐介15才)……【影：友人もさそって，本屋さんにたのんでみよう。取り寄せてくれるはずだよ。】

号を発生します(72文字まで)。リピート機能があります。

[5] ランダム文字練習

アルファベットと数字の信号が1文字ずつ交互に発生するので，その信号文字を当ててください。

[ア] ——アルファベット

[数] ——数字

[6] ノーマル文字信号

アルファベットから数字まで順番に信号を発生します。その時に何かキーを押せば飛ばすことができます（アルファベット～数字～PUSH ANY KEY～MENU)。

[7] 一覧表・説明

それぞれの文字の間隔表示(かんかくひょうじ)や説明をします。

[8] 終了

プログラムを終了します。なお，この時に開始時間と終了時間が表示されます。

注) [/]は，BTの代わりなので，[/]の信号ではありません。

[.]は，ARの代わりなので，[.]の信号ではありません。くわしくは一覧表・説明参照。

それぞれの項に正解率等があるので参考にしてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：おおっ！ 9月号の「パーソナル家計簿」で大反響を呼んだ高橋君じゃな。

編：彼は自分に必要になったプログラムを作ってそして自分で利用してから投稿してくれるので毎回マトを得ていますね。ちょっと要望を言うと，実際にキーを打って信号を入力すると，それをアルファベットに変換してくれる機能もほしかったな。

プログラムについて

特に難しいことはしてません。変数表や行番号を付けますので参考にしてください。

改造のアドバイス

ひらがなやカタカナをつけると良いかもしれません。改造の説明をすると，AS$( )の( )がアスキーコード，データが1と3から成り立っていることです。

最後に

先日アマチュア無線技士・第4級に合格しました。今回のプログラムは第3級にモールス信号が出るので，自分で作成しました。

モールス信号の機械を買うと，かなりお金がかかってしまいますが，ベーマガの読者なら，わずか500円ですんでしまいます。これでベーマガのすごさがわかったことでしょう。これをきっかけにみなさんもアマチュア無線技士にチャレンジしてみましょう。

★参考にした文献

・『マイコンBASICマガジン』各号 電波新聞社

・『初級アマチュア無線 予想問題集』'96年・春号 誠文堂新光社

《第2表》行番号

100～150	……＊IN 初期設定
160～220	……＊TI タイトル
230～270	……＊ME メニュー
280～350	……＊SE 設定変更
360～430	……＊TY タイプ練習
440～610	……＊RE 練習
620～740	……＊BU 文・単語入力
750～910	……＊RA ランダム文字練習
920～940	……＊NO ノーマル文字信号
950～1090	……＊IT 一覧表・説明
1100～1150	…＊EN 終了
1160～1210	…＊SU SUBルーチン
	＊KE キー判定ルーチン
1220～1250	…＊DAデータ

モールス信号養成プログラムのプログラム・リスト

```
100 *IN      '=====================   初期設定   =====================
110 CLEAR:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:WIDTH 80,20
120 DIM AS$(90),M$(7):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):SS=1000:HS=2:T$=TIME$
130 FOR I=65 TO 90:READ J:AS$(I)=STR$(J):NEXT I:R1=1
140 FOR I=46 TO 57:READ J:AS$(I)=STR$(J):NEXT I:RM=1
150 FOR I= 0 TO  7:M$(I)=MID$("ﾄ ﾂｰ・ － １ ３ ",I*2+1,2):NEXT I
160 *TI      '=====================   タイトル   =====================
170 FOR I=0 TO 12:PUT (I*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("モールス信号養成プログ
ラム",I+1,2)))),,8,0:NEXT I
180 FOR I=0 TO 206:FOR J=0 TO 15
190 IF POINT(I,J) THEN LINE (I*3+9,J*9+55)-STEP(3,9),2-(I<97),BF
200 NEXT J,I:LINE(0,0)-(I,J),0,BF:LOCATE 27,12:PRINT "ＰＵＳＨ ＡＮＹ ＫＥＹ"
210 LOCATE 4,15:PRINT "（Ｃ）１９９６  ＰＲＥＳＥＮＴＥＤ ＢＹ ";
220     COLOR 6:PRINT "ＴＡＫＡＨＡＳＨＩ ＹＵＪＩ":GOSUB *KE
230 *ME      '=====================   メニュー   =====================
240 CLS 3:WIDTH 40,20:TI$="/  ＭＥＮＵ  /":GOSUB *SU:LINE(65,65)-(575,355),,B
250 FOR I=1 TO 8:LOCATE 7,I+7:PRINT "[";I;"] ･･･ ";
260 PRINT MID$("設定変更        タイプ練習      練  習          文・単語入力
ランダム文字練習ノーマル文字信号一覧表・説明    終  了",I*16-15,16):NEXT I
270 ON VAL(INKEY$) GOTO *SE,*TY,*RE,*BU,*RA,*NO,*IT,*EN:GOTO 270
280 *SE      '=====================   設定変更   =====================
290 CLS:TI$="/  設定変更  /":GOSUB *SU:LOCATE 7,8:COLOR 2
300 PRINT "[信号速度]";SPACE$(32);:COLOR 7
310 PRINT USING "速い----- #### -----遅い";SS
320 LOCATE 15,10:COLOR 7:INPUT ">>>>",SS
330 LOCATE  7,12:COLOR 2:IF SS<1 OR SS>9999 THEN 320
340 PRINT "[表示設定]";SPACE$(30);:COLOR 7:PRINT "[1]ﾂｰﾄ [2]－・[3]３１[4]ﾅｼ"
350 LOCATE 15,14:INPUT ">>>>",HS:IF HS<1 OR HS>4 THEN 350 ELSE *ME
360 *TY      '=====================   タイプ練習   =====================
370 CLS:TI$="/  タイプ練習  /":GOSUB *SU
380 LOCATE  7, 8:PRINT "PUSH ｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ or 数字 KEY";SPACE$(33);USING"####回目";R
390 LOCATE 11,10:PRINT "信号：[   ]";SPACE$(69);"表示：[          ]"
400 LOCATE  8,15:PRINT "[ SPACE ]ＭＥＮＵへ戻る"
410 GOSUB *KE:IF K$=" " THEN 240
```


「Windows95ユーザーのためのインターネットスターターブック」平易な解説と独自の情報発信「ホームページ」の作り方までを紹介 千二百円

★「ODP，CPUアクセラレータ最新情報」の字の小ささに，思わず笑っちゃいました。たいへんですね!!（滋賀県彦根市・**西沢裕樹24才**）……【**影**：とにかく情報量が多くて…。表がちゃんと読める「自分でできるパソコン・パワーアップ・ガイド」近日発売!!】

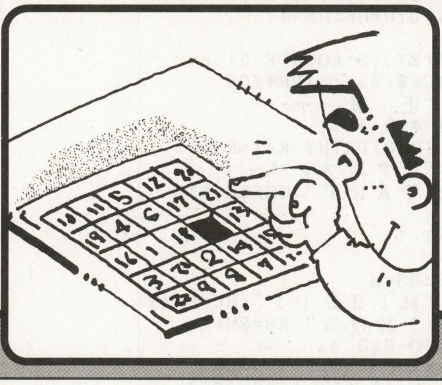
```
420 K=ASC(K$):IF (K<65 OR K>90)*(K<46 OR K>57) THEN 410
430 LOCATE 19,10:PRINT CHR$(K):LOCATE 18,12:GOSUB 1180:R=R+1:GOTO 380
440 *RE      '=====================     練  習     =====================
450 CLS 3:WIDTH 80,20:TI$="/*/  練  習  /*/":GOSUB *SU:LINE(30,43)-(610,370),,B
460 LINE(308,199)-(386,221),3,B:LINE(308,239)-(386,261),4,B:H=HS:HS=4
470 LOCATE 11,7:S$="":A$="":RR=RM+(RM<>1)
480 PRINT USING "問題数 : ####@正解数   : ####";RM;SPACE$(27);S:LOCATE 51,8
490 PRINT USING "不正解数 : ####@正解率   :###.#%";HU;SPACE$(65);S/RR*100
500 LOCATE 26,10:PRINT "解  答 -----":LOCATE 26,12:PRINT "正  解 -----"
510 KA=INT(RND(1)*8+2):FOR I=1 TO KA:S$=S$+CHR$(INT(RND(1)*10+48))
520 D=RND(1):A$=A$+CHR$(INT(RND(1)*26+65)):NEXT I:LOCATE 12,8:PRINT KA;:R$=A$
530 IF D>.5 THEN R$=S$:PRINT "[ 数     字 ]" ELSE PRINT "[ アルファベット ]"
540 LOCATE 19,16:PRINT "P U S H  A N Y  K E Y  T O  S T A R T":GOSUB *KE
550 IF K$=" " THEN HS=H:GOTO *ME
560 FOR I=1 TO LEN(R$):K=ASC(MID$(R$,I,1)):GOSUB 1180:NEXT I
570 LOCATE 39,10:INPUT "",RK$:IF RK$="" THEN 560
580 LOCATE 39,12:PRINT R$:LOCATE 15,14:COLOR 2-(R$=RK$)*3:HS=H
590 IF R$=RK$ THEN PRINT "G O O D ! ! ":S=S+1 ELSE PRINT "M I S S ! ! ":HU=HU+1
600 LOCATE 19,16:PRINT "      [ SPACE ] M E N U   [ ﾘﾀｰﾝ ] 続ける":RM=RM+1
610 GOSUB *KE:ON -(K$=" ")-(ASC(K$)=13)*2 GOTO *ME,*RE:GOTO 610
620 *BU      '=====================    文・単語     =====================
630 CLS 3:WIDTH 80,25:TI$="/*/ 文・単語 /*/":GOSUB *SU:LINE(17,35)-(620,365),,B
640 LOCATE  9, 8:PRINT "文・単語を作成して下さい。( 72文字まで )"
650 LOCATE 37, 9:PRINT "[ SPACE ] --- 単語と単語の間"
660 LOCATE 37,10:PRINT "[  /  ] --- BT (  文章の区切り )"
670 LOCATE 37,11:PRINT "[  .  ] --- AR (  通報の終了 )"
680 LINE(28,218)-(609,246),3,B:LOCATE 4,14:INPUT "",BU$:IF LEN(BU$)>72 THEN 680
690 H=HS:HS=4:FOR I=1 TO LEN(BU$):LOCATE I+3,15:PRINT "_";
700 K=ASC(MID$(BU$,I,1)):IF K=32 THEN FOR W=0 TO SS*7:NEXT W ELSE GOSUB 1180
710 NEXT I:HS=H:LOCATE 11,19
720 PRINT "[ R ] R E P E A T    [ ﾘﾀｰﾝ ] 続ける   [ SPACE ] M E N U"
730 GOSUB *KE:IF K$="R" THEN LOCATE 4,15:PRINT SPACE$(200);SPACE$(200):GOTO 690
740 ON -(ASC(K$)=13)-(K$=" ")*2 GOTO *BU,*ME:GOTO 730
750 *RA        '=====================    ランダム    =====================
760 CLS 3:WIDTH 80,20:TI$="ランダム文字練習":GOSUB *SU:LINE(20,45)-(620,395),,B
770 FOR I=0 TO 21:RA=1-RA:K=INT(RND(1)*(RA*14+12)+RA*19+46):COLOR 7
780 LOCATE 58,6:PRINT USING "問題数   : ####";R1
790 LOCATE 58,7:PRINT USING "正解数   : ####";R2
800 LOCATE 58,8:PRINT USING "不正解数 : ####";R3
810 LOCATE 58,9:PRINT USING "正解率   :###.#%";R2/(R1+(R1<>1))*100
820 LOCATE 7-(I>10)*26,I+7+(I>10)*11:PRINT MID$("[ 数[ ア",RA*4+1,4);" ] : ";
830 GOSUB *KE:IF K$=" " THEN *ME
840 GOSUB 1180:LOCATE 58,11:PRINT "解答 --- [   ]"
850 LOCATE 58,12:PRINT "INPUT YOUR ANSER?"
860 LOCATE 69,11:K$=INPUT$(1):LOCATE 69:PRINT K$
870 LOCATE 58,14:PRINT "正解 --- [ ";CHR$(K);" ]":J=(ASC(K$)=K)
880 LOCATE 58,16:COLOR 2-J*3:R2=R2-J:R3=R3+1+J
890 IF J THEN PRINT "G O O D ! ! " ELSE PRINT "M I S S ! ! "
900 LOCATE 61,17:PRINT "PUSH ANY KEY":R1=R1+1:GOSUB *KE:IF K$=" " THEN *ME
910 FOR J=1 TO 7:LOCATE 58,J+10:PRINT SPACE$(18):NEXT J,I:GOTO *RA
920 *NO        '=====================    ノーマル    =====================
930 CLS:TI$="ノーマル文字信号":GOSUB *SU:N=1:LOCATE 13,10
940 PRINT "設定しました。";SPACE$(63);"何かキーを押して下さい。":GOSUB *KE
950 *IT        '=====================     一覧表     =====================
960 CLS 3:WIDTH 80,25:TI$="/ 一覧表・説明 /":GOSUB *SU:LINE(20,35)-(620,395),,B
970 IF N THEN LOCATE 23,3:COLOR 6:PRINT "======== ノーマル文字信号 ========"
980 LOCATE 53,5:COLOR 2:PRINT "[ 数字 ]";SPACE$(107);"[ アルファベット ]"
990 H=SS:SS=N*SS:COLOR 7:FOR K=65 TO 90:LOCATE 7-(K>77)*20,K-57+(K>77)*13
1000 PRINT"[ ";CHR$(K);" ] : ";:GOSUB 1180:IF INKEY$="" THEN NEXT K
1010 FOR K=48 TO 57:LOCATE 52,K-42:PRINT"[ ";CHR$(K);" ] : ";:GOSUB 1180
1020 ON -(INKEY$<>"") GOTO 1060:NEXT K
1030 FOR K=46 TO 47:J=K=47:LOCATE 49,K-J-30:PRINT "_":LOCATE 47,K-J-29
1040 PRINT MID$("[ AR ] - 通報の終了時[ BT ] - 文章の区切り",-J*21+1,21);
1050 PRINT "に使用":LOCATE 54,K-J-28:PRINT "> ";:GOSUB 1180:NEXT K
1060 IF N THEN LOCATE 28,22:PRINT "P U S H  A N Y  K E Y":GOTO 1090
1070 LOCATE 5,22:PRINT "*文字と文字の間は3短点、語と語の間は7短点の長さ (";
1080        PRINT M$(HS*2-2);" : ";M$(HS*2-1);" = 1 : 3 )"
1090 SS=H:N=0:GOSUB *KE:GOTO *ME
1100 *EN        '=====================     終  了     =====================
1110 CLS 3:WIDTH 80,25:LOCATE 13,9:COLOR 4:PRINT "お疲れさまでした。":COLOR 6
1120 LOCATE 27,12:PRINT "開始時間 : ";T$;SPACE$(141);"終了時間 : ";TIME$
1130 LOCATE  7,18:COLOR 7
1140 PRINT "モールス信号は、毎日の積み重ねが大切です。 頑張りましょう。(^_^;)"
1150 GOSUB *KE:END
1160 *SU        '=====================     S U B     =====================
1170 LOCATE 6,5:COLOR 5:PRINT "/*/*/*";TI$;"*/*/*/":COLOR 7:RETURN
1180 FOR J=2 TO LEN(AS$(K)):AS=VAL(MID$(AS$(K),J,1)):PRINT M$(HS*2-2-(AS=3));
1190 BEEP 1:FOR W=0 TO AS*SS:NEXT W:BEEP 0:FOR W=0 TO SS:NEXT W,J
1200      FOR W=0 TO SS* 3:NEXT W:RETURN
1210 *KE:K$=INKEY$:IF K$="" THEN *KE ELSE RETURN
1220 *DA        '=====================     データ     =====================
1230 DATA 0013,3111,3131,0311,0001,1131,0331,1111,0011,1333,0313,1311,0033
1240 DATA 0031,0333,1331,3313,0131,0111,0003,0113,1113,0133,3113,3133,3311
1250 DATA 13131,31113,0001,0013,0113,1113,11113,11111,31111,3111,0311,0031
```

PC-9801シリーズ

★BASICマガジンは，いろんな情報が載っているのでお得な1冊だと，つくづく思いました。(奈良県天理市・**赤壁直哉18才**)……**【影：お得な本を，1人でも多くの人に読ませてあげてください。お得な本の定価をそのままにしておくためにも……。】**

◆実用プログラム◆

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



あの難解なパズルもこれで一発!!

ナンバープレイス解答作成(かいとうさくせい)プログラム

工藤　賢志

はじめに

今回は，数値を入力するだけで自動的にナンバープレイスを解いてくれるプログラムを作ってみました。96年8月号で「ナンバープレイス」というのがあったので，ナンプレを自動的に解いてくれるプログラムがあればいいだろうと思い，作りました。

遊びかた

縦9列，横9列のそれぞれに1～9の数字が一つずつ入ります。3×3の太い線で囲まれたブロックの中にも，1から9の数字が一つずつ入ります。【例題参照】

入力方法

ALL-BASICなので，普通に入力してください。なお，DISK-BASICで使用する場合は，90行のCONSOLE 0,25,0,1,0をCONSOLE 0,25,0,1に置き換えて入力してください。

使用方法

プログラムをRUNすると，9×9の方眼が現れます。その9×9に方眼に解きたい問題を入力してください。入力するときは，カーソル（青色の正方形）をカーソル・キーで移動させ，テンキーの[1]～[9]のキーを押すと，カーソル位置に押された数字が表示されます。入力を取り消したいときは[0]を押してください。入力し終えたら[ESC]を押してからしばらく待ってください。解答作成が完了すると，「終了しました」と表示されますが，問題にミスがあると「問題が成立していません」と表示されるので，もう一度入力した問題を確認してください。どうしてもだめなときは，入力したプログラムにミスがな

（注）DISK版で使用するときは，プログラムを次のように訂正して入力すること。

90行　CONSOLE 0, 25, 0, 1, 0

↓

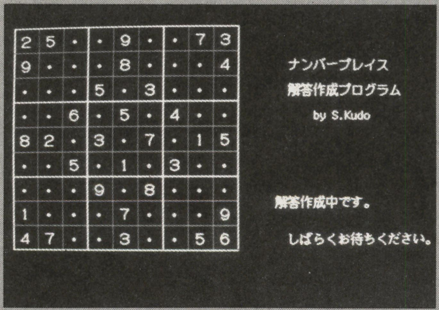
CONSOLE 0, 25, 0, 1

例　題 ➡

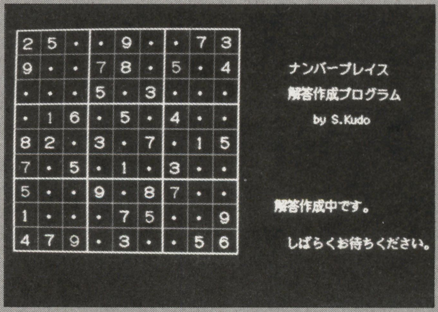
6	5			3			7	4
9				7				1
			8		9			
		3		1		5		
5	1		7		3		2	8
		4		5		6		
			3		5			
4				8				9
3	7			9			5	2

解　答

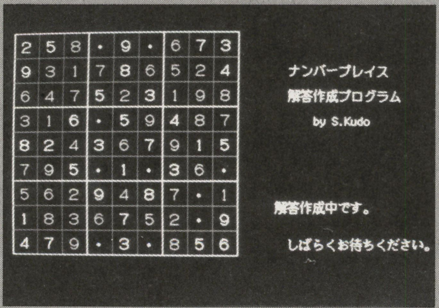
6	5	8	2	3	1	9	7	4
9	4	2	5	7	6	3	8	1
1	3	7	8	4	9	2	6	5
2	6	3	4	1	8	5	9	7
5	1	9	7	6	3	4	2	8
7	8	4	9	5	2	6	1	3
8	9	1	3	2	5	7	4	6
4	2	5	6	8	7	1	3	9
3	7	6	1	9	4	8	5	2



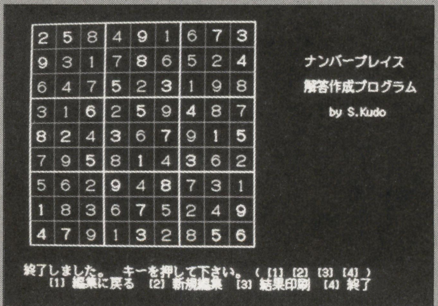
◀《写真1》問題を入力すると…



▶《写真2》このように次々と…



◀《写真3》マスが埋まっていき…



▶《写真4》このとおり完成します

「BASICマガジンCD−ROMスペシャル」（Vol.1からVol.3まであります）CD−ROM付き絶対買い得！残僅少。各九百八十円

★ベーマガを買い始めて13年。中学生だった私もついに就職し，会社でパソコンを使うようになりました。学生時代にチャレハイ宛にFAXした思い出は今も宝物です。頑張ってください。(大阪府寝屋川市・小林大祐25才)……【影：この名前！ベーマガの常連として有名人だ！】

ナンバープレイス解答作成プログラムのプログラム・リスト

```
10 'save "NUMPLE-A.BAS",A
20 '------ PC-9801 ---------------------------------------------------
30 '  <<実用>>                                      N88-日本語BASIC(86)
40 '          ナンバープレイス・解答作成プログラム      DISK版・DOS版  両対応
50 '                                          96.10. 1  Programed by S.Kudo
60 '  電波新聞社  マイコンBASICマガジン投稿プログラム
70 '--------------------------------------------------------------------
80 '      ■■■■■     初 期 設 定     ■■■■■
90 CLS 3:CLEAR:SCREEN 3,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:OPTION BASE 1
100 DEFINT A,B,E:DIM A(9,9,9),AA(9,9,9),B(9,9),E(9,9)
110 ON STOP GOSUB *ST:STOP ON:GOSUB *GAMEN
120 NX=1:NY=1:GOSUB *PN:GOSUB *P:GOTO 160
130 *N' ■■■■■     数 値 入 力     ■■■■■
140 NXX=NX:NYY=NY:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 140
150 IF A$=>"0" AND A$<="9" THEN E(NX,NY)=VAL(A$):LOCATE NX*4+3,NY*2+1:IF A$>"0"
THEN PRINT AKCNV$(A$) ELSE PRINT "・"
160 NX=NX+(A$=CHR$(29))-(A$=CHR$(28))
170 NY=NY+(A$=CHR$(30))-(A$=CHR$(31))
180 IF NX<1 OR NX>9 THEN NX=NXX
190 IF NY<1 OR NY>9 THEN NY=NYY
200 LINE(NXX*32+18,NYY*32+9)-STEP(27,27),0,BF
210 IF A$=CHR$(27) THEN *A
220 LINE(NX *32+18,NY *32+9)-STEP(27,27),1,BF
230 GOTO *N
240 *A' ■■■■■     解答作成処理     ■■■■■
250 LOCATE 48,16:PRINT "解答作成中です。      "
260 LOCATE 50,19:PRINT "しばらくお待ちください。"
270 FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:B(I,J)=E(I,J):NEXT I,J
280 FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:IF B(I,J) THEN A(B(I,J),I,J)=2:CH=1
290 NEXT I,J
300 *B:CH1=0:CH=0:FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:IF B(I,J)=0 THEN CH=1
310 NEXT I,J:ON 1-CH GOTO 590
320 FOR K=1 TO 9:FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:AA(I,J,K)=A(I,J,K):NEXT I,J,K
330 FOR K=1 TO 9:FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9
340 XX=INT((I-1)/3)*3+1:YY=INT((J-1)/3)*3+1
350 IF A(K,I,J)=2 THEN· FOR Q=YY TO YY+2:FOR P=XX TO XX+2:CH1=CH1-((P<>I OR Q<>J)
 AND A(K,P,Q)=2):A(K,P,Q)=1:NEXT P,Q:A(K,I,J)=2
360 NEXT I,J,K
370 FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:FOR K=1 TO 9
380 IF A(K,I,J)=2 THEN FOR L=1 TO 9:CH1=CH1-((L<>J AND A(K,I,L)=2) OR (L<>I AND
A(K,L,J)=2) OR (L<>K AND A(L,I,J)=2)):A(K,L,J)=1:A(K,I,L)=1:A(L,I,J)=1:NEXT:A(K,
I,J)=2
390 NEXT K,I,J
400 FOR K=1 TO 9:FOR LY=1 TO 3:FOR LX=1 TO 3:C=0
410 FOR SY=1 TO 3:FOR SX=1 TO 3:X=(LX-1)*3+SX:Y=(LY-1)*3+SY
420 C=C-(A(K,X,Y)=1):NEXT SX,SY:IF C=8 THEN GOSUB *F1
430 CH1=CH1-(C=9):NEXT LX,LY,K
440 FOR K=1 TO 9:FOR J=1 TO 9:C=0:FOR I=1 TO 9:C=C-(A(K,I,J)=1)
450 NEXT:IF C=8 THEN GOSUB *G1
460 CH1=CH1-(C=9):NEXT J,K
470 FOR K=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:C=0:FOR J=1 TO 9:C=C-(A(K,I,J)=1)
480 NEXT:IF C=8 THEN GOSUB *H1
490 CH1=CH1-(C=9):NEXT I,K
500 FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:C=0:FOR K=1 TO 9:C=C-(A(K,I,J)=1)
510 NEXT:IF C=8 THEN GOSUB *I1
520 CH1=CH1-(C=9):NEXT I,J
530 FOR K=1 TO 9:FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:IF A(K,I,J)=2 THEN B(I,J)=K
540 NEXT I,J,K
550 C=0:FOR K=1 TO 9:FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:C=C-(A(I,J,K)=AA(I,J,K))
560 NEXT I,J,K:GOSUB *PN
570 IF CH1=0 AND C<729 THEN *B
580 LOCATE 5,22:PRINT "問題が成立していません。";:GOTO 600
590 LOCATE 5,22:PRINT "終了しました。";
600 PRINT "  キーを押して下さい。（[1][2][3][4]）"
610 LOCATE 9,23:PRINT "[1]編集に戻る  [2]新規編集  [3]結果印刷  [4]終了"
620 LOCATE 48,16:PRINT SPC(24):LOCATE 50,19:PRINT SPC(24)
630 A$=INKEY$:IF A$>"0" AND A$<"5" THEN ON VAL(A$) GOTO 650,90,*PR,640:ELSE 630
640 *ST:CLS 3:CLEAR:PRINT "Thank you for using !! ":STOP OFF:END
650 CLS:GOSUB *P:FOR Q=1 TO 9:FOR P=1 TO 9:LOCATE P*4+1,Q*2+1:IF E(P,Q) THEN PRI
NT AKCNV$(STR$(E(P,Q))) ELSE PRINT "  ・"
660 NEXT P,Q:FOR K=1 TO 9:FOR J=1 TO 9:FOR I=1 TO 9:A(K,I,J)=0:NEXT I,J,K
670 NX=1:NY=1:GOTO 160
680 '   ■■■■■     サブルーチン     ■■■■■
690 *GAMEN:FOR P=0 TO 9:IF P MOD 3 =0 THEN C=7 ELSE C=2
700 LINE(P*32+48,38)-STEP(0,288),C:NEXT
710 FOR Q=0 TO 9:IF Q MOD 3 =0 THEN C=7 ELSE C=2
720 LINE(48,Q*32+38)-STEP(288,0),C:NEXT:RETURN
730 *G1:FOR L=1 TO 9:A(K,L,J)=1-(A(K,L,J)<>1):NEXT:RETURN
740 *H1:FOR L=1 TO 9:A(K,I,L)=1-(A(K,I,L)<>1):NEXT:RETURN
750 *I1:FOR L=1 TO 9:A(L,I,J)=1-(A(L,I,J)<>1):NEXT:RETURN
760 *F1:FOR Q=(LY-1)*3+1 TO (LY-1)*3+3:FOR P=(LX-1)*3+1 TO (LX-1)*3+3
770 A(K,P,Q)=1-(A(K,P,Q)<>1):NEXT P,Q:RETURN
780 *PN:FOR Q=1 TO 9:FOR P=1 TO 9:IF B(P,Q)=E(P,Q) THEN COLOR 7 ELSE COLOR 6
790 LOCATE P*4+1,Q*2+1:IF B(P,Q) THEN PRINT AKCNV$(STR$(B(P,Q))) ELSE PRINT "
・"
800 NEXT P,Q:COLOR 7:RETURN
810 *P:LOCATE 50,5:PRINT "ナンバープレイス"
820 LOCATE 50,7:PRINT "解答作成プログラム"
830 LOCATE 54,9:PRINT "by S.Kudo"
840 LOCATE 48,16:PRINT "数値を指定して下さい。"
850 LOCATE 50,19:PRINT "→解答作成へ  [ESC]":RETURN
860 *PR:IF CH1 OR C=729 THEN BEEP:BEEP:GOTO 630
870 LOCATE 5,22:PRINT "印刷中です！";SPC(44)
880 LOCATE 9,23:PRINT SPC(60)
890 LPRINT "<< 問 >>"
900 FOR J=1 TO 9:LPRINT SPC(10);:FOR I=1 TO 9
910 IF E(I,J) THEN LPRINT E(I,J); ELSE LPRINT " ・ ";
920 NEXT:LPRINT:NEXT
930 LPRINT "<< 答 >>"
940 FOR J=1 TO 9:LPRINT SPC(10);:FOR I=1 TO 9
950 IF B(I,J) THEN LPRINT B(I,J); ELSE LPRINT " ・ ";
960 NEXT:LPRINT:NEXT:LPRINT:LPRINT "  ";DATE$;"  ";TIME$
970 GOTO 590
```

《第1表》変数表

A(＊,＊)	…解答作成処理用
AA(＊,＊)	…A(＊,＊)の内容を一時的に保持
E(＊,＊)	…数値入力
B(＊,＊)	…表示用
NX,NY	………編集時のカーソルの座標
C	……………処理中のカウント用
CHI	……………問題中の同じ列・3×3マス中に同じ数字が二つ以上あるときCHの値を1ふやす

CHECKER FLAG

Dr.D：きっと工藤君もこのパズルが好きなんじゃろうなぁ…そして遊んでいるうちに，この作業をパソコンにやらせてみようと思ったんじゃろう…研究熱心で感心じゃ。

影：じゃあ次はロジック解答プログラムだな！（笑）

いか確認してください。

DISK版で使用するときは，プログラムを次のように訂正して入力すること。

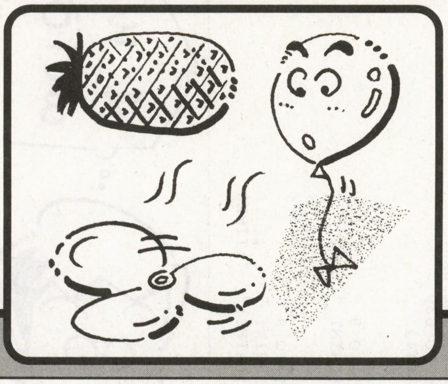
90行　CONSOLE 0, 25, 0, 1, 0

↓

CONSOLE 0, 25, 0, 1

★表紙の「マイコン」の文字が年々小さくなっているので'97年は拡大希望。背表紙はまだまだ元気のようだけど……。（北海道恵庭市・**本名吉野17才**）……【**影**:はたして新年号の「マイコン」の文字は「**マイコン**」となるか「マイコン」となるか。おたのしみに！ ワクワクするね！】

X1シリーズ(CZ-8FB01 V2.0)用



風を使いこなせ！アクション・ゲーム

風船(ふうせん)ゲーム

さるかにハム吉

内 容

下からプロペラで風を送り，風船を動かして，空中に浮かぶパイナップルを取るゲームです。

操作方法

画面下部にあるプロペラは，4 6で左右に動き，スペース・キーでプロペラが回り，上へ風を送ります。

遊びかた

プロペラが送り出す風を使い，風船を移動させ，パイナップルを取っていってください。

風船は，風の当たる場所によって，上・右・左に動きます。風船にかかる引力も計算に入れてください(当たり前ですが，ずっと風を当てなければ，風船は下へと下がっていきます)。

風船の内側にある赤い点線でできた四角の枠は，風船の中心の実際の座標を表しています。この枠の動きを見て，風船の動きを調整してください。

その面にあるすべてのパイナップルを取るとクリアです。

風船がクラゲや星に当たると，ミスになります。

ステージは，全10面です。

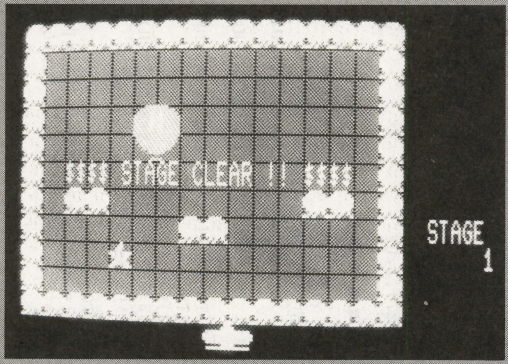
CHECKER FLAG

Dr.D：風船の風の当たりぐあいによって，右に動いたり左に動いたりする。風船は速く動かないから，慣れると操作は楽じゃな。

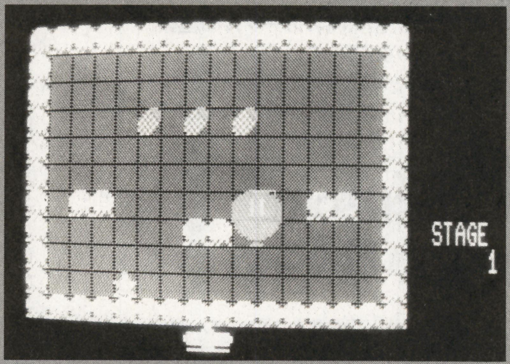
編：でももっと速く動くとスリルが出て，もっと楽しいゲームになるような気はしますね。

改造のアドバイス

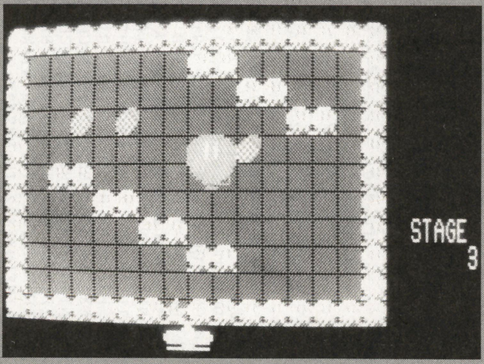
470行～510行までが，マップデータです。データは前から，クラゲのブロック(以下，ブロックと略)の数，ブロッ



▲《写真1》下から風を送って風船を操るのだ



◀《写真2》パイナップルをすべてとると面クリア



◀《写真3》まわりのクラゲに触れないように注意

「ビジュアルBASIC講座」ベーマガ連載のショートプログラムを中心にした、良くわかるプログラム入門書。CD−ROM付き 千九百五十円

★パソコンのモデル・チェンジは，本当に必要かどうか，ちと疑問ですが……(たいして変わってないでしょう!?)。影さんどう思う？(福岡県筑紫野市・**伊藤秀治25才**)……【影：CPUやHDDなど，性能が良くなって価格が下がるから，しかたがないと思うけど……。】

風船ゲームのプログラム・リスト

```
10 INIT:CLICK OFF:DEFINT A-R,T-Y:WIDTH 40:CLS4:CSIZE 3:PLAY 500:SOUND 7,220
20 DIM B(3),AX(8),AY(8),BX(3),BY(3), L(95)
30 RESTORE 600:FOR I=1 TO 6:READ L$(I):NEXT
40 A$="":READ J$:FOR I=1 TO 12:J=VAL(MID$(J$,I,1)):A$=A$+L$(J):NEXT
50 FOR I=0 TO 95:L$=MID$(A$,I*2+1,2):L(I)=VAL("&H"+L$):NEXT
60 RESTORE 520:FOR I=1 TO 8:READ A,A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):DEFCHR$(A+1)=MIRROR
$(HEXCHR$(A$)):NEXT:CGEN 1:ST=1:SP=12
70 FOR Y=0 TO 175 STEP 16:FOR X=0 TO 240 STEP 16:LINE(X+1,Y+1)-(X+15,Y+15),PSET,
&H10,BF:NEXT:NEXT:SCREEN 0,0,2:PRW 4
80 '■■■■ マップ サクセイ ■■■■
90 CLS:GOSUB 420:KK=3:FOR Y=0 TO 20 STEP2:I=-(Y>=2 AND Y<=18):LOCATE 0,Y:PRINT#0
,"円"+STRING$(14,MID$("円 ",1+I,1))+"円":NEXT:FOR I=1 TO 8:AX(I)=0:AY(I)=0:NEXT
100 RESTORE 460:FOR I=1 TO ST:READ AA:FOR J=1 TO AA:READ AX(J),AY(J):NEXT:FOR J=
1 TO 3:READ BX(J),BY(J):NEXT:READ ZX,ZY,BX:NEXT:ZX=ZX*2:ZY=ZY*2:BX=BX*2
110 FOR J=1 TO AA:LOCATE AX(J)*2,AY(J)*2:PRINT#0,"円円":NEXT:FOR J=1 TO 3:LOCATE B
X(J)*2,BY(J)*2:PRINT#0,"$":NEXT
120 MX=14:EX=ZX:EY=ZY:SX=0:SY=0 :BB=0: BY=20:BB$="円":T1=0:T2=0:Q=0
130 '■■■■ MAIN ■■■■
140 S=STICK(0):MXX=MX:MX=MX+(S=4 AND MX>=2)*2-(S=6 AND MX<=26)*2
150 SOUND2,L(Q),-(L(Q)=62):SOUND 9,-(L(Q)<>0)*16:SOUND11,0,10,0:Q=Q+1+(Q=95)*96
160 LINE(X1,Y1)-(X1+16,Y1+16),PSET,0,B:X1=ZX*8+11:Y1=ZY*8+11:LINE(X1,Y1)-(X1+16,
Y1+16),PSET,2,B
170 LOCATE MXX,22:PRINT#0,"  ":LOCATE MX,22:PRINT#0,CHR$(226+T1*2,227+T1*2):IF S
TRIG(0)=0 THEN 200
180 Z=SX:SX=SX+(MX=EX+2 AND SX>-.1)*.02-(MX+2=EX AND SX<.1)*.02:SY=SY+(Z<>SX AND
 SY>-.1)*.05+(MX=EX AND SY>-.1)*.06:T1=T1+1+(T1=1)*2
190 SOUND 7,220:PLAY"::O6C0"
200 EXX=EX:EYY=EY:SY=SY-(SY<.1)*.006:ZX=ZX+SX:ZY=ZY+SY:EX=ZX:EY=ZY:EX=EX/2:EX=EX
*2:EY=EY/2:EY=EY*2:GOSUB 400:GOSUB 410
210 FOR I=0 TO 1:LOCATE EXX,EYY+I*2:PRINT#0,"  ":NEXT:GOSUB 440
220 IF H=1 THEN 350 ELSE IF G=0 THEN 300
230 '----- "$" ヲ トッタ -----
240 PLAY"O5C0DEFG"
250 KK=KK-1:IF KK=0 THEN CLS 2:CGEN:CSIZE 1:COLOR 6:LOCATE 4,10:PRINT#0,"$$$$ ST
AGE CLEAR !! $$$$":ST=ST+1:CSIZE 3:COLOR 7:CGEN 1:PAUSE 30 ELSE 300
260 IF ST<=10 THEN 80
270 A=0:FOR Y=0 TO 20 STEP 2:A=A+1+(A=1)*2:A$=CHR$(230+A)+" ":LOCATE 0,Y:PRINT#0
,STRING$(8,A$):NEXT:CGEN:LOCATE 4,6:PRINT#0,"ALL CLEAR !":LOCATE 0,10:PRINT#0,"オ
メデトウ ゴザイマス !":CGEN 1
280 PLAY500:PLAY"V15O5C6DEFEDGGG4R0G4R0O6C9:V15O3C6ECEGDGDO5E4R0E4R0O4G9"
290 A=A+1+(A=1)*2:LOCATE 20,16:PRINT#0,CHR$(230+A):PAUSE 8:GOTO 290
300 '----- ホシ ヲ ウゴカス -----
310 T2=T2+1+(T2=1)*2:BB=BB+1:IF BB<SP THEN 340
320 BB=0:LOCATE BX,BY:PRINT#0,BB$:BY=BY-2:IF BY<=0THEN BY=20
330 BB$=SCRN$(BX,BY,1)
340 LOCATE BX,BY:PRINT#0,CHR$(230+T2):GOSUB 400:IF H=1 THEN 350 ELSE 130
350 '■■■■ MISS シタ ■■■■
360 CLS 2:FOR J=0 TO 15:PLAY"O3G0FEDC":FOR I=0 TO 1:LOCATE EX,EY+I*2:PRINT#0,"
":NEXT:GOSUB 440:NEXT:PLAY"O3G5FEDC7E5GDFEC"
370 CGEN:CSIZE 1:LOCATE 6,10:PRINT#0,"Continue ? [Y or N]":CSIZE 3:CGEN 1
380 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 80 ELSE IF A$="N" THEN ST=1:GOTO 80 ELSE 380
390 '■■■■ ミス シタカ $トッタカ (-> H=0 アタッテナイ  H=1 ミス ) (-> G=0 アタッテナイ  G=1 $ トッタ)
400 H=0:FOR J=230 TO 252 STEP 22:A$=CHR$(J):H=H-(SCRN$(EX,EY,1)=A$ OR SCRN$(EX+2
,EY,1)=A$ OR SCRN$(EX,EY+2,1)=A$ OR SCRN$(EX+2,EY+2,1)=A$):NEXT:H=-(H>0):RETURN
410 G=-(SCRN$(EX,EY,1)="$" OR SCRN$(EX+2,EY,1)="$" OR SCRN$(EX,EY+2,1)="$" OR SC
RN$(EX+2,EY+2,1)="$"):RETURN
420 '■■■■ STAGE スウ ヒョウジ ■■■■
430 CGEN:COLOR7:CSIZE 1:LOCATE 34,14:PRINT#0,"STAGE":LOCATE 38,16:PRINT#0,USING"
##";ST:CSIZE 3:CGEN 1:RETURN
440 '■■■■ フーセン ヒョウジ ■■■■
450 FOR I=0 TO 1:LOCATE EX,EY+I*2:PRINT#0,CHR$(65+I*2,66+I*2):NEXT:RETURN
460 '■■■■ DATA ■■■■
470 DATA 3,2,6,12,6,7,7,5,3,7,3,9,3,9,5,4, 2,2,3,12,3,6,4,9,2,9,6,3,6,7 '*[1-2]
480 DATA 7,2,5,4,6,6,7,8,8,8,1,10,2,12,3,3,3,5,3,10,4,8,4,7  '*[ 3 ]
490 DATA 4,5,5,5,7,7,8,10,8,9,3,11,5,13,3,2,6,8, 3,4,3,10,5,4,8,9,3,7,6,9,8,4,5,
10, 3,5,5,7,6,9,5,4,2,7,2,10,2,11,7,6   '*[4-6]
500 DATA 5,2,5,6,3,6,8,9,6,13,4,5,6,9,4,12,2,2,7,12, 4,2,2,7,2,12,2,7,7,5,2,10,2
,7,4,11,6,8, 6,4,2,8,2,4,4,9,4,4,5,10,6,6,2,7,4,8,6,3,7,6    '*[7-9]
510 DATA 8,5,8,4,7,4,5,5,4,9,4,10,5,10,7,9,8,12,3,13,5,13,7,2,5,11 '*[ 10 ]
520 DATA 32 ,0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
530 DATA 226,01037FFFFF7F0300 01037BFBFB7B007F 01037FFFFF7F037F
540 DATA 228,0103030303030300 010201010101007F 010303030303037F
550 DATA 230,0000000000000000 081810D7563C7EC7 081838FF7E3C7EC7
560 DATA 65 ,0000000000000000 0000020202020200 0F3F7FFFFFFFFFFF
570 DATA 67 ,0000000000000000 0000000000000100 FF7F7F3F1F070003
580 DATA 36 ,0000000000000000 00387CFEFEFEFC78 0E172B55AA54A850
590 DATA 252,3C6AEBEBFF7E2AD1 0000000000000000 3C7EFFFFFF7E2AD1
600 DATA 9F9FBDBDEEEEBDEE3E3EEEBD,9FEEBD00,D4D4EE00
610 DATA BD9F9F9FB28E8E8E7E,777E8E9F9FBD00,7E7E9F77777700, 121312134546
```

X1

《第1表》変数表

MX	プロペラのx座標
ZX,ZY	風船の座標(小数あり)
EX,EY	風船の座標(小数なし)
SX,SY	風船の動く方向，量(小数あり)
EXX,EYY	風船の一つ前の座標(小数なし)
BB$	星の動いた後に置くキャラクタ
BX,BY	星の座標
BB	星の動きのカウンター
KK	残りのパイナップルの数
ST	ステージ数
SP	星の移動速度
AX( ),AY( )	クラゲのブロックの座標
BX( ),BY( )	パイナップルの座標
T1	プロペラの表示に関する変数
T2	星の表示に関する変数
L( )	BGMのデータ
Q	BGMのカウンター

クの座標……，パイナップルの座標，……，風船のスタート地点の座標，星の通り道のx座標の順に並んでいます。例えば470行にある1面のデータでは，最初の3がブロックの数，次の2，6，12，6，7，7がブロックのx，y，x，y，x，yの座標，5，3，7，3，9，3がパイナップルのx，

《第2表》フローチャート

10〜70	初期設定。BGM，キャラデータ作成
80〜120	マップ作成。変数定義
130〜220	メイン・ルーチン(プロペラの移動，BGM，風に対する風船の変数変更など)
230〜260	パイナップルを取った
270〜290	エンディング
300〜340	星の移動
350〜380	ミスした場合の処理
390〜410	当たり判定
420〜430	ステージ数表示
440〜450	風船表示
460〜610	データ(マップ，キャラ，BGMデータ)

y，x，y，x，y座標，9，5が風船のスタート地点，最後の4が星の通り道のx座標です。

マップ全体の大きさは，16×11（x：0〜15，y：0〜10)です。

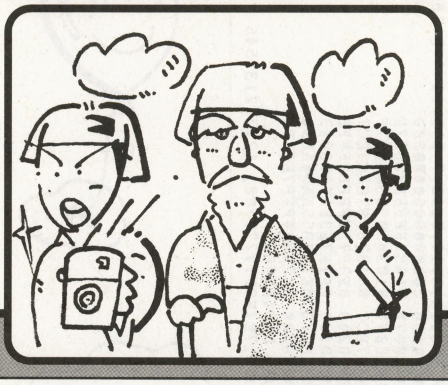
以上のことをふまえて，自分なりのマップを作成してみてください。

BGMの曲を作成することが一番大変でした。

★　　　★

★再開希望！　①BASIC講座　②公開質問状　③元のレスキュー　④バ○ル・オ○・ス○II　⑤TRPGコーナー……無理!?（秋田市・水野夢絵18才）……【影：新年号からの誌面組み変えを考慮中で，ちょうどよいタイミングにきたハガキです！　結果はいかに…。】

X68000(X-BASIC V2.0)用



TVじゃもっと強かったのに！

移植版 **水戸黄門**（みとこうもん）

たわけ・たか

はじめに

ベーマガ85年12月号のM.Y氏作のX1用「水戸黄門」をアレンジ移植したものです。

ストーリー

いつものごとく，黄門様は旅がしたくなりました。

あなたは，助さん，格さんになって，黄門様を守ってあげましょう（原作から引用）。

内　容

助さん，格さんを操作して，黄門様が敵や岩にぶつからないように守り，白線の所までたどり着かせるゲームです。

1面クリアするごとに,敵が1体増えて，7面をクリアすると敵の数が2体に戻り，制限時間が短くなります。

黄門様が敵・岩にぶつかる，制限時間が0になる，14面クリアするのいずれかで，ゲーム・オーバーです。

遊びかた

ジョイスティック専用です。

スティックで，助さん（左側）または格さん（右側）が4方向に動きます。ただし，動かせるのは，画面の右側に表示してあるほうだけです。トリガ1で，助さんと格さんを交代させて，動かしてください。助さんは武士，格さんはゾンビのみ，倒すことができます。

黄門様と岩は，横から押すことができます。小判は，取っても特別なにも効果はありません。黄門様と岩を横から動かす場合，進行方向に何かあるとそこでつっかえてしまいます。

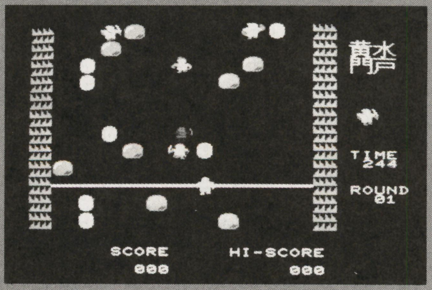
黄門様は，ゆっくりと歩いて行くので，敵や岩にぶつからないように守ってください。

助さん・格さんを黄門様の前に置くことで，黄門様を足止めすることができます。黄門様が，白線のところまでたどり着くとクリアで，残り時間が得点に加算されます。

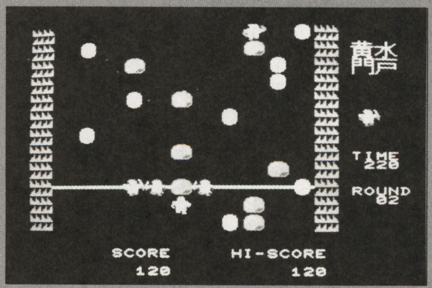
入力方法と注意点

プログラムを入力，RUNして間違いがなければKOUMON.Xというファイルが作成されます。そこから，SYSTEM［リターン］と入力して，コマンドモードに入ってKOUMON［リターン］と入力すると，ゲームが起動します。その際，FLOAT2.XとOPMDRV3.X（またはOPMDRV.X）をあらかじめ組み込んでおいてください。組み込んでおかないと，エラーが発生します。

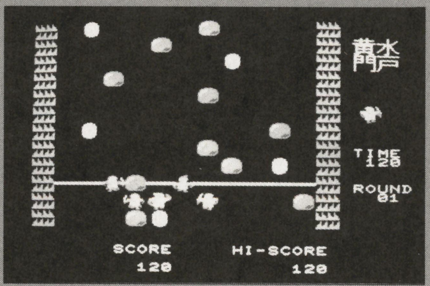
電源投入後，1回目の立ち上げの際，タイトル画面が表示されてから，3秒ほど，



▲《写真1》黄門様を守りながら前へ進もう



▼《写真2》白線まで黄門様がたどり着けばOK



▲《写真3》黄門様は岩にも弱い。岩はよけておく

「JRA-VAN通信スターターブックfor Win95/3.1」Win3.1とWin95に対応した通信ソフト付き。JRA提供の解析ソフト、NTT提供のキャプテン通信ソフトも添付。CD-ROM付き　三千九百円

★11月号のプログラミング講座，とてもよかったです!!　BASICで3次元グラフィックができるとは……！(兵庫県伊丹市・リーチー発18才)……【影：サターン用BASIC言語とか，マッキントッシュ用BASIC言語などが登場！　1997年はマイコンBASICマガジンの年だ!!】

CHECKER FLAG

Dr.D：今から10年以上も前のゲームの移植版じゃ。
影：この黄門様，弱いですねぇ。自分で岩をよけることもできないし。TVを見ているとすごいギャップを感じるな。
編：ま，そのおかげでゲームになってるんですけどね。

ボタンの入力を受け付けませんので，ちょっと待っててください。

また，垂直同期による割り込みを使っていますので，これを使っている常駐プログラムとの共存はできません。

あらかじめ，常駐の解除をしておいてください。

あと，プログラムの終了は，インタラプトボタンを使わず ESC を使ってください。

改造のアドバイス

ワークのリストをつけておきましたので，逆アセンブルした際の参考にしてください。

110行の04057205の72のあとの05の値を小さくすると（01まで）ゲームのスピードが上がり，逆に大きくすると（7Fまで）スピードが下がります。

チェック・サムも，値に応じて変えておいてください。

苦労した点

なるべく，プログラムを短くするように，キャラのデータを2段階に圧縮したりしました。

さいごに

私の最高得点は，全面クリアで873点でした。

このゲームの攻略ポイントは，敵の動きの把握と岩の活用でしょう。プレイしていると，いろんな攻略法が発見されると思います。

このところ，X68Kのプログラムは1本しか掲載されていませんが，たくさん掲載されるようにがんばっていきましょう。

制作にあたって以下のツールを使用させていただきました。

作者の方々に感謝いたします。

HAS.X ver3.09
HLK.X ver3.01
ED.R ver0.99X1
SM.X

★参考にした文献

・ベーマガ85年12月号
X1用　水戸黄門　M.Y氏
・Oh!X 92年8月号（ソフトバンク）
X68000マシン語プログラミング
スプライトを使いこなす　村田敏幸氏
・ベーマガ 95年5月号
X68000用　MAGICAL PARASOL2 宮地周仁氏
・C COMPILER Ver2.1 NEW KIT（シャープ）の各マニュアル
・68000プログラマーズハンドブック
技術評論社

水戸黄門のプログラム・リスト

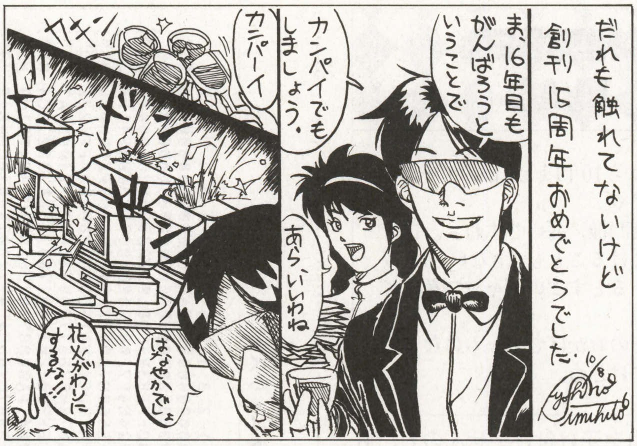
```
10 dim str DATA(119)[70]={
15 /*0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F
20 "4855000000000000000000000000EA40000000000000010AA0000001C00000000 25",
30 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000 00",
40 "4FFA1F4C7400720070F04E4F4DFA0E963F3CFFFF3F3C0010FF23588F2D400406 06",
50 "720670104E4F7200707D4E4F70AF4E4F70724E4F720042AE040070C04E4F41FA 3A",
60 "0BD643FA180A1018B03C007F6722B03C00FF660C72001218421951C9FFFC60E6 0B",
70 "B03C00FE6606421942196 0DA12C060D641FA17DC43FA13D82E3C000000FF422E 7D",
80 "05A61D5805A71D5805A81D5805A9202E05A67200760778007A007C072400E9A3 1E",
90 "C483EBA28282780352855 1CEFFF022C151CFFFD0720174017E0743FA139270C4 8D",
100 "4E4FD3FC000000805201 51CFFFF27401760041FA008872073618 70CF4E4F51C9 BB",
110 "FFF842AE040C70C14E4F51EE0405720543FA0A76706C4E4F7200740070CC4E4F 79",
120 "707F4E4F2C0070544E4FD08602800000 7FFFFE0D426E05A2422E05921D7C00FF 70",
130 "04047E0A243C00010100720170F04E4F0682000100 0051CFFFF27E0A740141FA 34",
140 "002C2258720670F04E4F520251CFFFF4746472057 0F04E4F600000FCFFFEFFC0 E6",
150 "F83EC00007FE07C0003E000000000019800000 1A6000001B3000001BF000001CB 80",
160 "000001D7000001EA000001FD000002130000022900000 23F40347631326F316C 9B",
170 "33326364650040317631326F376C33326667004031763132 6F366C3865630040 BA",
180 "317631356F3263317232004031763135 6F3264317232004031763132 6F346C38 9E",
190 "65346463 2E642E6532004031763132 6F336C3865346463 2E642E6532004031 76 E5",
200 "31326F356C31366364656667666564637232004031763132 6F326C3136636465 F3",
210 "666766656463723200403431 6F347631356C34673266643266326731723 20040 70",
220 "34316F337631356C346732666432663267317232000072007 03B4E4F08000006 B4",
230 "660E08EE00060592670C08C00006600608AE00060592 1D400404302E040CD040 E4",
240 "303B00064EFB0002000800AE03B407BA08EE0007040E664A3D7C0001059E426E B6",
250 "05A03D7C0004058C3D7C012C05A4610008F0720A740570234E4F43FA003A7021 08",
260 "4E4F740D70234E4F43FA005A70214E4F7205740970234E4F43FA002570214E4F C7",
270 "6010082E0006040466082D7C00010000040C6000082690858CCB89A996E500F2 75",
280 "50F255F253F248F220F254F252F247F231F220F254F24FF220F253F254F241F2 69",
290 "52F25400F245F253F243F23AF245F258F249F25400000 8EE0007040E66000260 4E",
300 "3D6E05A40594426E0588426E058A426E058E6100084C703A41FA0F5A43FA0FCC C7",
310 "45FA103E42584259425A51C8FFF841FA103030FC010130FC010230FC010341FA B1",
320 "0F3430FC007030FC004030FC00A041FA0F9A30FC001030FC001030FC0010740B 2E",
330 "721041FA0F2643FA0F9845FA100A47FA0F4A49FA0FBC4BFA102E26FC001000D0 5C",
340 "38C138C12AFC01080108610001EA3D6E057205743D41057661000 2164A6E0578 B8",
350 "66E8FE0EC03C007FE608B03C0004650C30EE057232C134FC01066000654885489 02",
360 "548A610001B23D6E057205743D410576610001DE4A6E057866E8FE0EC03C007F D0",
370 "E608B03C0004650C30EE057232C134FC010760006548854895 48AD27C001051CA 85",
380 "FF7A41FA0C4030FC00EC30FC006030FC010230BC000361000 79C720274097023 4A",
390 "4E4F43FA00E470214E4F721B740170234E4F43FA00EB70214E4F721B74077023 0F",
400 "4E4F43FA00E970214E4F302E05946100072E721C740870234E4F43FA0F9E7021 33",
410 "4E4F721B740970234E4F43FA00CA70214E4F302E059E610007063D7CF0200596 DF",
```

《第1表》全使用ワークリスト

仮想スプライト・バッファ	w 128＊4	助さん格さん選択	w 1
垂直同期カウント	l 1	敵制御	w 2
ジョイスティック1の内容	b 1	黄門移動カウンタ	w 1
スプライト更新フラグ	b 1	黄門死亡フラグ	w 1
スクリーン　モード保存	l 1	コントローラ用ワーク	w 1
ループカウント	w 1	制限時間	w 1
ゲーム制御	w 2	16進10進変換用	w 4
スプライトX座標	w 59	ラウンド	w 1
スプライトY座標	w 59	スコア	w 1
キャラコード	w 59	ハイスコア	w 1
乱数	w 1	制限時間初期値	w 1
キャラチェックX座標	w 1	解凍ワーク	b 4
キャラチェックY座標	w 1	解凍先バッファ	b 1024
キャラチェック結果	w 2	簡易ランレングス・バッファ	b 768
キャラチェック結果保存	W 2	スタック用	l 256
キャラ移動用	w 4		

★はじめて見たJR山手線の中吊り広告!! ベーマガとOAが半分コ。文字ばかりの広告じゃのー?（東京都目黒区・T・M15才）……【影:ホント・ホント。私の顔写真でも載せたらいいって，編集長に提案しているんだけどね。編:それだけはヤメテ! 電車のお客さんがめいわくするから!】

評…記念にパソコン50台プレゼントなんてどうかナ(影)



by 本名吉野

評…編集長にかぎってそんなことないって…(影)

by くれはFX

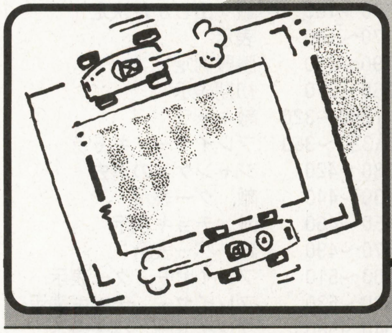
```
420 "721C740A70234E4F43FA0F7070214E4F7207740D70234E4F43FA00B870214E4F 73",
430 "721170234E4F43FA009970214E4F612850EE0405243C00060006720270F04E4F 64",
440 "243C00070007720270F04E4F7460720870F04E4F6000009C302E05A0610006A0 30",
450 "7209740E70234E4F43FA0F1070214E4F302E05A2610006887216702344E4F43FA A0",
460 "0EFA70214E4F4E7584AA84AA84AA84AA84AA84AA84AA84AA84AA84AA84AA0089 7C",
470 "A99085080808080A96E58CCB00F254F249F24DF24500F252F24FF255F24EF244 F3",
480 "00F148F149F12DF153F143F14FF152F14500F153F143F14FF152F145000074FF 66",
490 "720970F04E4F4A8066082D7C00020000040C6000056648E78080FE0EC07C001E CB",
500 "41FA000E3D70000005724CDF01014E7500200030004000500060007000800090 1D",
510 "00A000B000C000300050007000900B048E7FFFE426E0578426E057A763A7800 F0",
520 "302E0574322E057641FA0CAA43FA0D1C45FA0D8EB07040006616B27140006610 98",
530 "3D7240000578026E00FF05783D44057A544451CBFFE04CDF7FFF4E75536E0594 B1",
540 "302E059461000578721C740870234E4F43FA0DE870214E4F4A6E059467000338 62",
550 "082E000604046700015A7000102E0404C07C000FD04041FA038A43FA03A63D70 72",
560 "000005843D71000005864 1FA0C2A43FA0C9C45FA0D0E7000302E0588D1C0D3C0 F1",
570 "D5C0302E040AC07C0003660806524000025 24FFF3D500580302E0584D16E0580 A5",
580 "3D510582302E0586D16E05824A6E058267000 1120C6E000058267000 1083D6E 69",
590 "058005743D6E058205766100FF04302E0578D040303B00064EFB000200120070 38",
600 "00E800E80030003A007000B800E845FA0BA647FA0C187000302E0588D5C0D7C0 26",
610 "34AE058036AE058260000BA4A6E0588660000B260084A6E0588670000A8610C 72",
620 "7401720870F04E4F6000009A41FA0B6643FA0BD845FA0C4A7000302E057AD1C0 25",
630 "D3C0D5C04250425142524E753D6E0578057C3D6E057A057E302E0580D06E0584 A4",
640 "3D4005743D7900001426057661 00FE624A6E0578664E4A6E0584674841FA0B16 57",
650 "7000302E057ED1C03010D06E05843080 6000FF5C6196 7402720870F04E4F6000 98",
660 "FF4E546E0588026E0002058841FA08BA302E0588E248D07C010230C074047208 DE",
670 "70F04E4F7000302E058A5440B07C0010660270003D40058AB06E058C6400011E 40",
680 "41FA0AB8D1C045FA0B9ED5C0065240000 2524FFF43FA0B1AD3C04A5166346100 D0",
690 "FD963D6E057205743D7C00C005766100FDC04A6E057866E630AE057232BC00C0 C4",
700 "FE0EE048C07C0001D07C01043480600000CC3E2E0410BE50670CFE0EC07C000F FA",
710 "B07C0004640E3D7C000005803D7CFFF0058260423D7C00000582FE0E3200C07C 6B",
720 "000FB07C0004641AE049C27C000649FA000A3D7410000580601C000000000010 49",
730 "FFF03E10BE6E04106406323C000460DE323C000660D83010D16E05803211D36E CB",
740 "05823D79000014240574 3D79000014260576610 0FD1C4A6E0578671E0C6E0001 08",
750 "0578660808EE00070590600E0C6E0007057867026026610 0FE5441FA09BE43FA CA",
760 "0A307000302E058AD1C0D3C030AE058032AE058208AE00070590667A526E058E 0A",
770 "0C6E0014058E660000CE426E058E3D6E04100574302E0486D07C00103D400576 0C",
780 "6100FCAE4A6E0578672C0C6E000705786 7020026EFFFE05780C6E00020578660A AB",
790 "3D7C0013058E6000008E066E001004866024 6100FDD8066E400004FC026E4FFF 87",
800 "04FC426E058E066E001004860C6E00A0048667126060006E800004FC2D7C0003 C8",
810 "0001040C6050302E05A0D06E05943D4005A0B06E05A265043D4005A26100FB5A C5",
820 "526E059E546E058C0C6E0008059E660C3D7C00C805A43D7C0004058C0C6E000F 4E",
830 "059E670A2D7C00030000040C60082D7C00030002040C610001FC50EE04056000 FB",
840 "011A0000000000000000000000000000000000100000000FFF0000000000000 1A",
850 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000000010FFF0 FF",
860 "0000302E040ED040303B00064EFB00020006004800700 8EE0007040E6622243C F1",
870 "00060008720270F04E4F243C00070009720270F04E4F7460720870F04E4F6014 1F",
880 "74FF720970F04E4F4A8066082D7C00010000040C6000008408EE0007040E660A 40",
890 "7418720870F04E4F601474FF720970F04E4F4A806608610000E842AE040C605A 9D",
900 "08EE0007040E663E243C0006000A720270F04E4F243C0007000B720270F04E4F 77",
910 "7460720870F04E4F720A740F70234E4F43FA000870214E4F6020414C4C20434C F5",
920 "45415221210074FF720970F04E4F4A8066086100008C42AE040C70014E4F4A80 02",
930 "670A70004E4FB03C001B6712202E0400B0AE040067FA526E040A6000F71A93C9 AE",
940 "706C4E4F70C24E4F72FF707D4E4F70AE4E4F74FF720A70F04E4F3F2E04063F3C DC",
950 "0010FF23588FFF0052AE040008AE00070405672A48E7FFFE247C00EB08084252 CE",
960 "41FA0322227C00EB0000203C000000FF22D851C8FFFC34BC02014CDF7FFF4E73 AF",
970 "7202702A4E4F4BFA02FC70007203747F2AC02AC151CAFFFA50EE04054E752D7C 62",
980 "F030F03005962D7CF0300000059AB07C0064650A907C0064526E059660F0B07C 89",
990 "000A650A903C000A526E059860F0D16E059A4E7541FA06BE43FA073045FA07A2 F8",
1000 "49FA02A2703A38D838D938DA38FC000351C8FFF44E75FF0492FE12FE920001B6 B6",
1010 "FE31FE3600490F01492109292409012401204900124FE24FE12FE92FF0548FE 45",
1020 "49FEDBFEC7FED8FEFCC800E6490032D92092409024909249 2448089FE0920FF08 8C",
1030 "490002490001B60001B30492B60492 5609124A0812490902490129240002 4900 EC",
1040 "0249FE90FE90FE92FF02207000240E00D80E00CC01C0D913C0C892384494A024 07",
1050 "84902480A092002024800048800048FE49FF080B6D00016D0001B60001B2005A B6",
1060 "7616DB4E0ADB69495B6D480B6D490249092B6D012B6DFE90FE90000490FF02B4 07",
1070 "FEB68480DB0490CB0092D8DA92C6DB5236DA90B6D000B68000248000B680004A 3B",
1080 "800048FE49FF0C16FE96FEB6FE7600490E00492101292401012400 20DB000124 41",
1090 "000924000812FE12FE92FF0240FE59FEDB203838A038DB0007DB190724990724 85",
1100 "C8979240926DB004924000894800890800092 0FF0806FE36FE36FE360006D600 C6",
1110 "34DA0336D30306D20060DBFE92FEDBFEDBFE36FE300001B6FF02D8FEDBFE3880 F3",
1120 "00DBFED934C049B4C06DB7806D203069B0304921806DB0007B300003FE1B60FF 3A",
1130 "0892002492012FFA017E920974920BA4920BA49209249209249209249209249 2 18",
1140 "09249201249200249 2FF0549FE49240004924804924804924904924904924 9049 FE",
1150 "2490492490492490490410482090410480492 4FF0836000DB6000DB6006D2400 89",
1160 "6DB6006DB6006D24006DB4006D24006D34006D34000DB6000DB6FE36FF05D8FE 5F",
1170 "DB6000DB6000926C00DB6C00DB6C00926C009B6C00926C009A6C009A6C00DB60 4C",
1180 "00DB6000D8FF078008009008009009209209249209249249 24FF034004 CC",
1190 "004024024024124124124924924924924924FF028008009008009009009 20920 33",
1200 "924920924924924924FF0340040040240240241241241249249249249249247F 7C",
1210 "FFFFFFFF016C0004000400040004000400040004000400040005F2013E0008 CF"}
1220 cls : int F,X,Y,Z : F=fopen("KOUMON.X","c")
1230 for Y=0 to 119
1240     Z=0 : locate 0,0 : print (Y+2)*10;"行を書き込み中..."
1250     for X=0 to 31
1260         Z=Z+val("&H"+mid$(DATA(Y),X*2+1,2))
1270         fputc(val("&H"+mid$(DATA(Y),X*2+1,2)),F)
1280     next
1290     if (Z mod &H100)=val("&H"+right$(DATA(Y),2)) then continue
1300     fclose(F) : print : print (Y+2)*10;"行に誤りがあります":end
1310 next
1320 print:print"正常終了":end
```

「Windows95ユーザーのための周辺機器ガイド」従来発売の周辺機器がWin95に対応しているか、対応させるにはどうするかを掲載。メーカー提供の対応用ソフトも添付。CD-ROM付き 千五百円

★いったいベーマガって，何日発売なんでしょう!? わが町では，10日，11日，12日……とバラバラなのでありますが……。(鹿児島県大島郡・山田たかお17才)……【影:正式には，8日です。日曜日などにぶつかると1日前ですが，山田君の住む奄美に届くには時間がかかるんだね。】

FX-890P用

液晶画面で周回速度を競う



カーレース in FX

こじろ

プログラムの入力方法

clear6000,255,10000と入力したあと，**リスト1**を入力実行してください。そのあと**リスト2**を入力実行してください。

遊びかた

4キーで左旋回，6キーで右旋回します。各ラウンドで基準タイムが決まっています。そのタイムを切らないと，つぎのラウンドにすすめません。

プログラムについて

リスト1は，abcpさんがポケコンジャーナル誌'96年5月号で発表された「MTOOL」を使わせてもらいました。**リスト2**は汚く打ち込みにくいと思いますが，スピード・アップのためなのでがまんしてください。

★参考にしたもの

・ポケコンジャーナル誌'96年5月号。「MTOOL」(abcp氏作)

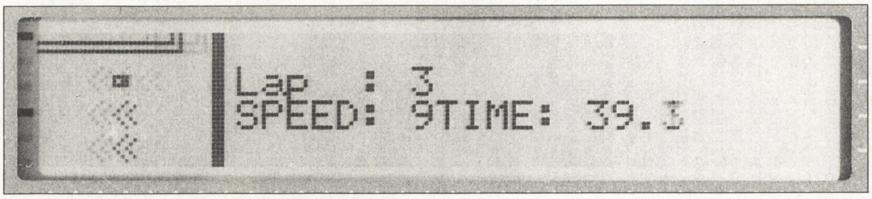
《《リスト1》abcp氏の「MTOOL」

```
100 L=1000:FOR I=&H2000 TO &H206D STEP 8
110 READ A$:C=0:LOCATE0,0:PRINT "LINE:";STR$(L)
120 FOR J=0 TO 7
130 P=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
140 POKE I+J,P:C=C+P*(J+1)
150 NEXT
160 READ A$:IF VAL("&H"+A$)-(C AND 255) THEN PRINT "ERROR IN ";L:END
170 L=L+10:NEXT
180 PRINT "COMPLETED END!":END
1000 DATA B00188066620FABA,C6
1010 DATA 000290B8FF1FEF33,6A
1020 DATA C0EF33DBB88000B7,F3
1030 DATA 20E832007406B000,BE
1040 DATA 88066620B80002B7,A4
1050 DATA 40E822007406B002,BE
1060 DATA 8806662033C0E746,46
1070 DATA BA000290B8FF07EF,3B
1080 DATA E81B00BA040290B0,96
1090 DATA 03EEFEC8EECFBA00,8F
1100 DATA 0290EFE80800BA02,DD
1110 DATA 0290ED22C7C351B9,E5
1120 DATA 0900E2FE59C301FE,ED
1130 DATA 59C301ED22C7C351,C7
```

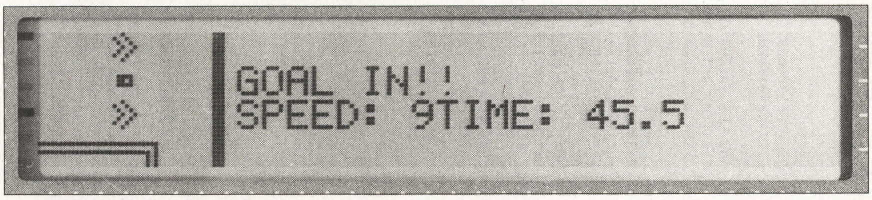
《リスト2》カーレース in FXのメイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:CLEAR:DESFEG=0:POKE&H16BB,0:POKE&H1775,&H10:RESTORE:D
IM A$(21),B$(7),B(7),C(7:FOR A=0 TO 7:READB$(A),B(A),C(A:NEX
T
20 LOCATE10,1:PRINT"ﾚｰｼﾝｸﾞ in FX":LOCATE9,2:PRINT"PUSH  ANY
 KEY":I$=INPUT$(1:J=500
30 CLS:G=0:POKE&H16BB,255:FOR A=0 TO 21:READA$:A$(A)="ｱｱ"+A$
+"ｱｱ":NEXT:FOR A=0TO3:LOCATE7,A:PRINT"ﾝ";:NEXT:B=6:C=1:D=0:F
=3:I=I+1:LOCATE0,1:PRINT"ROUND"STR$(I:LOCATE0,2:PRINTSTR$(J/
10)+".0";:FORA=4TO1STEP-1:WAIT9:BEEP-(SGN(A-1)-1:NEXT:A=0:TI
MER=0
40 CALL8192:A=7ANDPEEK8294-1+A:DEFCHR$(252)=B$(A:H=ASC(MID$(
A$(C(A)+C),B+B(A),1:IFH<185THENB=B+B(A:C=C+C(A:D=D-(D<9:FORE
=0TO90-D*10:NEXTELSED=D+(D>0
50 E=B-3:PRINTCHR$(11MID$(A$(C-1),E,7:PRINTMID$(A$(C),E,7:PR
INTMID$(A$(C+1),E,7:PRINTMID$(A$(C+2),E,7;:LOCATE3,1:PRINTCH
R$(252:LOCATE8,2:PRINT"SPEED:"STR$(D)"TIME:"STR$(TIMER/10
60 IFJ>TIMERTHENONF GOTO90,80,70ELSE110
70 IFH=174THENF=2:GOTO40ELSE40
80 IFH=94THENF=1:GOTO40ELSE40
90 IFH=175THENF=3:G=G+1:LOCATE8,1:PRINT"Lap   :"G ELSE40
100 IFG=4THENLOCATE21,2:PRINTSTR$(TIMER/10:LOCATE8,1:PRINT"G
OAL IN!!":WAIT20:J=J+200:IFI=3THEN112ELSE30ELSE40
110 LOCATE21,2:PRINTSTR$(TIMER/10:LOCATE8,1:PRINT"TIME OVAR"
:WAIT20:GOTO10
112 CLS:LOCATE10,1:PRINT"ALL CLEAR":MODE180
115 DATA 0038382838,1,0,2070F86C381,1,1,003C343C,0,1,10386CF
87020,-1,1
120 DATA 38283838,-1,0,2070D87C381,-1,-1,003C2C3C,0,-1,10387
CD87020,1,-1
130 DATAﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｻ
140 DATAｺ            ｯ       ｺ
150 DATAｺ            ｯ       ｺ
160 DATAｺ            ｯ       ｺ
170 DATAｺ     ﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｻ      ｺ
180 DATAｺ     ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
190 DATAｺ     ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
200 DATAｺ     ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
210 DATAｺ^^^^^ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
220 DATAｺ^^^^^ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
230 DATAｺ     ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
240 DATAｺ     ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
250 DATAｺ     ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
260 DATAｺ     ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
270 DATAｺ     ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
280 DATAｺ     ｺｱｱｱｱｱｱｱｺ      ｺ
290 DATAｺ     ﾈﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼ      ｺ
300 DATAｺ           ﾖ        ｺ
310 DATAｺ           ﾖ        ｺ
320 DATAｺ           ﾖ        ｺ
340 DATAﾈﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼ
350 DATAｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ
400 DATAﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｻｱﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｻ
410 DATAｺ   ｯ    ｺｱｺ         ｺ
420 DATAｺ   ｯ    ｺｱｺ         ｺ
430 DATAｺ   ﾉｻ   ｺｱｺ    ﾉｻ   ｺ
440 DATAｺ   ｺｺ   ﾈﾍｼ    ｺｺ   ｺ
450 DATAｺ   ｺｺ          ｺｺ   ｺ
460 DATAｺ   ｺｺ          ｺｺ   ｺ
470 DATAｺ   ｺﾈﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼｺ   ｺ
480 DATAｺ   ｺｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｺ   ｺ
490 DATAｺ   ﾈﾍﾍﾍﾍｻｱｱｱｱｱｱｱｺ   ｺ
500 DATAｺ        ｺﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼ   ｺ
510 DATAﾈﾍﾍﾍﾍｻ^^^ｺｺ   ﾖ      ｺ
520 DATAｱｱｱｱｱｺ^^^ｺｺ   ﾖ      ｺ
530 DATAｱｱｱｱｱｺ   ｺｺ   ﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼ
540 DATAﾉﾍﾍﾍﾍｼ   ｺｺ   ｺｱｱｱｱｱｱｱ
550 DATAｺ        ｺｺ   ｺｱｱｱｱｱｱｱ
560 DATAｺ  ﾉﾍﾍﾍﾍﾍｼｺ   ｺｱｱｱｱｱｱｱ
570 DATAｺ  ﾈﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼ   ｺｱｱｱｱｱｱｱ
580 DATAｺ             ｺｱｱｱｱｱｱｱ
590 DATAｺ             ｺｱｱｱｱｱｱｱ
600 DATAﾈﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼｱｱｱｱｱｱｱ
610 DATAｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ
620 DATAﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｻﾉﾍﾍﾍｻﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍｻ
630 DATAｺ   ｯ  ｺｺ    ｺｺ      ｺ
640 DATAｺ   ｯ  ｺｺ ﾉｻ ｺｺ      ｺ
650 DATAｺ   ﾉｻ ｺｺ ｺｺ ｺｺ ﾉｻ   ｺ
660 DATAｺ   ｺｺ ﾈｼ ｺｺ ﾈｼ ｺｺ   ｺ
670 DATAｺ   ｺｺ    ｺｺ    ｺｺ   ｺ
680 DATAｺ   ｺﾈﾍﾍﾍﾍｼﾈﾍﾍﾍﾍｼｺ   ｺ
690 DATAｺ   ｺｱｱｱｱｱｱﾉﾍﾍﾍﾍﾍｼ   ｺ
700 DATAｺ   ﾈﾍﾍﾍﾍｻﾉｼ         ｺ
710 DATAｺ        ｺｺ        ﾉﾍｼ
720 DATAﾈﾍﾍﾍﾍｻ^^^ｺｺ   ﾉﾍﾍﾍﾍｼｱｱ
730 DATAｱｱｱｱｱｺ^^^ｺｺ   ﾈﾍﾍﾍﾍﾍﾍｻ
740 DATAｱｱｱｱｱｺ   ｺｺ          ｺ
750 DATAｱｱｱｱｱｺ   ｺｺ          ｺ
760 DATAﾉﾍﾍﾍﾍｼ   ｺﾈﾍﾍﾍﾍﾍﾍｻ   ｺ
770 DATAｺ        ｺﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼ   ｺ
780 DATAｺ  ﾉﾍﾍﾍﾍﾍｼｺ    ﾖ     ｺ
790 DATAｺ  ﾈﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼ   ﾉﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼ
800 DATAｺ             ｺｱｱｱｱｱｱｱ
810 DATAｺ             ｺｱｱｱｱｱｱｱ
820 DATAﾈﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍﾍｼｱｱｱｱｱｱｱ
830 DATAｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱ
```

▲《写真1》いよいよFXサーキットでのレース開始！



▲《写真2》第2コーナーを回って直線に!!

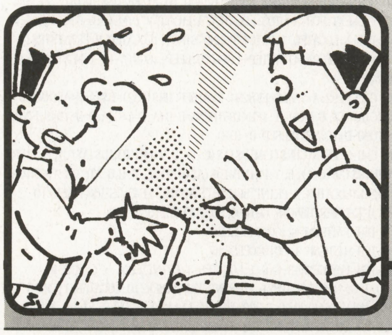


▲《写真3》「ゴールイン!!」

★たまには，Dr.Dにもスポットをあてよう!! はっ！まぶしい!!(静岡県焼津市・KNN24才)……【影：それはマズイよ，やっぱり。Dr.D：なに，スッポン料理をごちそうしてくれるって？ 影：い，いや～。Dr.D：よし，行こう，ありがたいねー。影：……。】

PC-E500用

暇つぶしにどうぞ。ジャンケン・ゲーム



ジャンケン PON(ポン)!

渡邊　鋭二

内　容

敵とジャンケンをして，勝ったら剣を，負けたら盾(たて)を出して，相手を倒してください。

遊びかた

実行すると，まずレベルを聞いてくるので入力してください。入力すると，さっそく，ゲーム・スタートです。左側があなたで，まず，ジャンケンをします。グーが[1]キー，チョキが[2]キー，パーが[3]キーです。ジャンケンに勝ったら[PF2]キーで剣を出してください。負けたら[PF1]キーで盾を出してください。先に6勝したほうが勝ちです。

プログラムについて

論理式を多く使っているので，わかりにくいと思いますが，行なっていることは単純なので（もちろんBASICのみですし）わかると思います。

《第１表》変数表

I	種々入力用
T	敵のジャンケン 1→グー 2→チョキ 3→パー
F	ジャンケンの勝敗フラグ 0→プレイヤー勝ち 1→プレイヤー負け
J	プレイヤーの状態 0→何もなし 1→盾を出す 2→剣を出す
H	敵の状態（Jと同様）
D	勝敗判定，コメント決定
S$(0〜5)	コメント用
U	レベルのフラグ
W	待ち時間
O$	プレイヤー勝ち数
P$	敵，勝ち数
V, Z	汎用

《第２表》番号マップ

10〜30	初期設定
40〜90	ジャンケンを実行
100〜130	入力
150〜160	敵，出しかた決定
170〜180	表示
190〜250	勝敗判定
260〜370	初期表示
290〜320	敵キャラ
330〜360	プレイヤー・キャラ
380〜420	ジャンケンの消去
430〜440	敵，グー表示
450〜460	敵，チョキ表示
470〜490	敵，パー表示
500〜510	プレイヤー，グー表示
520〜530	プレイヤー，チョキ表示
540〜560	プレイヤー，パー表示
570〜590	プレイヤー盾表示
600〜610	プレイヤー剣表示
620〜640	敵，循表示
650〜660	敵，剣表示

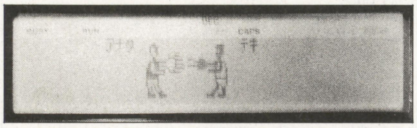
CHECKER FLAG

編：ジャンケン・ゲームですか。コンピュータにほとんど勝てないとか，そういうことはないですよね？

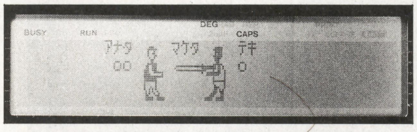
Dr.D：そのへんはよく考えてあるぞ。とくにコンピュータがジャンケンに勝っているのに防御したりするところが，人間くさくていいのう。

最後に

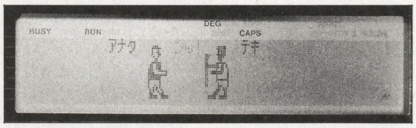
単純で，楽しくて，操作性の良いものをと考えて作りました。ジャンケンの後のコメントを変えたりすると楽しいかもしれません。



▲《写真１》1, 2, 3キーでジャンケンポン!



▲《写真２》勝つと剣で相手を攻撃できます



▲《写真３》コンピュータもたまにボケてくれます

ジャンケンPON!のプログラム・リスト

```
10:CLEAR :DIM S$(5):RAND
   OMIZE
20:S$(0)="ｶﾁ!",S$(1)="ﾏｹ
   ﾀ",S$(2)="ｵｼｲ",S$(3)=
   "ﾌｩｰ",S$(4)="ｱﾚ?",S$(
   5)="ﾝｯ!"
30:CLS :LOCATE 9,1:PRINT
    "ﾚﾍﾞﾙ Hi=0 Low=1";:I
   $=INPUT $(1):U=-(I$="
   1")
40:CLS :WAIT 0:GOSUB 260
50:I=VAL INKEY$ :IF I=0
   OR I>3 THEN 50
60:T=RND 3:ON T GOSUB 43
   0,450,470
70:ON I GOSUB 500,520,54
   0
80:IF I=T WAIT 40:GPRINT
    :GOTO 40
90:F=-(I=T-1 OR I=T+2),W
   =RND 16+5+9*U,J=0,K=0
100:FOR Z=0 TO W
110:I=ASC INKEY$ :J=-(I=
    241)-2*F*(I=242),K=Z
120:IF I=241 OR I=242 TH
    EN Z=W
130:NEXT Z
140:GOSUB 380
150:H=ABS ((F-2)*(RND (5
    *U)<>1)-(F=0)*(RND (
    5-U)=1))
160:IF J=2 LET H=(RND (3
    -U)<>1)*(K>10+5*U AN
    D K<=15+10*U)-(K>15+
    10*U)
170:ON J GOSUB 570,600
180:ON H GOSUB 620,650
190:V=J*H+J+H,D=4-(V=1)+
    (3+F)*(V=2)+(1+F)*(V
    =5)
200:IF D=0 LET O$=O$+"o"
210:IF D=1 LET P$=P$+"o"
220:WAIT 90:LOCATE 16,0:
    PRINT S$(D)
230:IF LEN O$<6 AND LEN
    P$<6 THEN 40
240:IF LEN O$>=5 LOCATE
    9,2 ELSE LOCATE 23,2
250:WAIT :PRINT "win" :E
    ND
260:LOCATE 9,0:PRINT "ｱﾅ
    ﾀ              ﾃｷ"
270:LOCATE 12-LEN O$,1:P
    RINT O$
280:LOCATE 23,1:PRINT P$
290:GCURSOR (122,10):GPR
    INT "127FF7FF3F1F"
300:GCURSOR (118,18):GPR
    INT "33333333FF37313
    F1F0106F8"
310:GCURSOR (120,26):GPR
    INT "80C0E37D390931E
    1F10F"
320:GCURSOR (117,34):GPR
    INT "030303030300000
    303030303"
330:GCURSOR (81,10):GPRI
    NT "1E23C3CB3E128080
    8080"
340:GCURSOR (79,18):GPRI
    NT "F8FEFFE1C1CFDFDF
    52525273"
350:GCURSOR (79,26):GPRI
    NT "1FE181710931419F
    A0C0"
360:GCURSOR (80,34):GPRI
    NT "0303030303000003
    03030303"
370:RETURN
380:GCURSOR (105,15):GPR
    INT "000000000000000
    00000000000808080"
390:GCURSOR (108,23):GPR
    INT "0000000000000"
400:GCURSOR (87,15):GPRI
    NT "8080808000000000
    000000000000000000"
410:GCURSOR (94,23):GPRI
    NT "0000000000000"
420:RETURN
430:GCURSOR (108,15):GPR
    INT "547CFEFEFEFEFE7
    C3830B0B0B0B0"
440:RETURN
450:GCURSOR (105,15):GPR
    INT "24242424282878F
    CFCFC7C7830B0B0B0B0"
460:RETURN
470:GCURSOR (106,15):GPR
    INT "5054545555FDFFF
    FFEFE7C30B0B0B0B0"
480:GCURSOR (108,23):GPR
    INT "01010101010101"
490:RETURN
500:GCURSOR (87,15):GPRI
    NT "A8A8A8A828284482
    828282D67C54"
510:RETURN
520:GCURSOR (87,15):GPRI
    NT "A8A8A8A828484484
    84847828282424242424"
530:RETURN
540:GCURSOR (87,15):GPRI
    NT "A8A8A8A828448202
    02827D5555545450"
550:GCURSOR (94,23):GPRI
    NT "01010101010101"
560:RETURN
570:GCURSOR (87,14):GPRI
    NT "505050505153FFFF
    "
580:GCURSOR (91,22):GPRI
    NT "0000FFFF"
590:RETURN
600:GCURSOR (87,15):GPRI
    NT "A8A8A8B07070F850
    50505050505050505050
    505050505020"
610:RETURN
620:GCURSOR (115,14):GPR
    INT "FFFF6361606060"
630:GCURSOR (115,22):GPR
    INT "FFFF0000"
640:RETURN
650:GCURSOR (98,15):GPRI
    NT "2050505050505050
    5050505050505050F8
    7070B0B0B0B0"
660:RETURN
```

「ナムコ名作ゲーム集」─「ナムコミュージアム」対応の名作ソフトの完全マニュアル。二千九百円

★もしや影さんは，バグを恐れる編さんの心奥の闇から生まれ出でしペルソナでは!?…暴走を止めねば!!（東京都練馬区・Me-Ya 22才）

……【**影**：おっと，見やぶられては仕方あるまい。そうとも，私は…。**つぐ美**：きゃーゴキブリ!　**影**：ゴキブリよ，うん？】

PC-9801＋FM音源用

レイブ レーサー
Rave Racer
～RALLY-JNGL-X～

©NAMCO LIMITED　●メモル

内 容

お久しぶりのメモルこと吉村です。今回はナムコのRave RacerからRALLY-JNGL-Xです。Disk-BASIC･DOS-BASIC両対応です。例のごとく，RUNした後，少したってから何かキーを押すと，音楽を流したままコマンド・モードに戻れます。

私の前作「U.S.NAVY-MISSION10 成層圏」をすでに打ち込んでくれた方は，ヘッダ部分をコピーして使いまわすことができます。10560行まで全く一緒（いっしょ）です。

この曲のポイント

この手の曲にはテンポずれが大敵です。なるべくテンポずれが起きないよう色々と努力したのですが，DISK-BASICではまだ多少不安定になってしまいます。

FMパートではアルゴリズム４を使い，１チャンネルで２和音出るようにして，それを２チャンネル重ねることによって４重和音を表現しています。音色定義の部分がやたら長いのはそのせいです。

ボリュームバランスについて

今回音色定義部分にFM音源のボリューム・バランスを調整する機能をつけました。98の音源は，外付けボードか内蔵音源かなどでFMとSSGの音量のバランスが違ってしまうようです（チップが同じはずなのに違うこともある）。このプログラムでは，FMのほうの音量を下げる機能を付けています。11150行目にある Nという変数がそれで，Nの値が大きくなるほど音量は下がります。N＝0のときPC-9801FAの内蔵音源でちょうどいいバランスになります。リストにある N＝4という値はメルコのSRN-Fというボードに合わせたもので，たぶん外付け26Kボードや86ボードでもこの値でいいと思います。他にもさまざまな音源がありますが，各自で調整してみてください。

ちなみに，98の他の作品でもよく見ると，ボリューム調整機能がついているのがあったりするので，打ち込んだ人は調整してみましょう（私の前作にはついていませんでした。すみません）。

入力上の注意

マクロ展開の都合上，マクロコマンド（'¥'の後の文字）は大文字に必ずしてください。それが気に入らなかったらヘッダ部分を多少修正すれば変更できます。

ちなみに，チャンネルの終わりを表す記号が"＊"なので，とりあえず打ち込んだチャンネルだけ聞きたいという場合は，空きチャンネルはすべて「DATA ＊」としておけばOKです。

最 後 に

今回初めて楽譜なしで音採りに挑戦してみました。短い曲なのでできそうに思ったのですが，結局コードの音がわからず，人に手伝ってもらいました。しかも送る直前になってメロディーの音程が全然違うことに気づく始末，一応直したけどまだどこかに間違いがあるんじゃないかと不安です。

★参考にした資料

- CD「ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.24レイブレーサー」
- ベーマガ95年３月号「アウトランナーズ Stage0-Start」塩崎拓也氏のドラムスの音色
- その他過去のベーマガの様々なプログラム

★ GORRY先生より一言

気持ちよくツボにはまった作品です。人気の「レイブレーサー」から，他と競合しない曲を必要十分な仕様とテクニックで仕立てています。

「１チャンネルで和音」は久しぶりの技なのでちょっと解説。ピタゴラス音階では「12個の音階のどれもが自身以外の音階の周波数の整数倍と$\frac{1}{2^n}$から作る，ことができます。倍音から音色をつくりだすFM音源では，キャリアのマルチプル値に2^n以外を与えることで，和音を作れるのです。

HP運営中です。お気軽にどうぞ。
http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry

評…かわいい(つぐ美)
by たぬき

「このミュージック・プログラムは個人的に楽しむ場合を除き、著作権法上、権利者に無断で複製・頒布（商用ネット、草の根ネット、パソコン通信ネットにアップロードすることを含む）することが禁じられています。これに違反した場合、懲役又は罰金が課せられることがあります。」

★ベーマガ編集部で現在でも生き残っている旧機種パソコンには，どんなものがありますか?（宮崎県石巻市・**ナップザック23才**）…【**影:**ぴゅう太，M5，SC-3000，ベーシックマスター，VIC-1001，パソピア…。つかれた～。生きているかどうか，最近使ってないからね。】

```
10000 '*** MUSIC HEADER Ver.2.0.3  By MEMORU ***
10010 IF SEGPTR(0)=0 THEN CLEAR ,&H8000 ELSE CLEAR &H2F00
10020 DEFINT A-Z
10030 PLAY ALLOC 9000,9000,9000,9000,9000,9000
10040 DIM P$[5,50]
10050 '
10060 '// データ読み込み
10070 READ RET,LOOP
10080 FOR P=0 TO 5
10090  I=0:F=0
10100  WHILE F=0
10110   READ M$
10120   IF M$="*" THEN F=-1:GOTO *M.EXIT
10130   IF LEFT$(M$,1)<>"¥" THEN P$[P,I]=M$:GOTO *M.JMP
10140   ON ASC(RIGHT$(M$,1))-&H40 GOSUB *MACROA,*MACROB,*MACROC,*MACROD,*MACROE
10150 *M.JMP
10160   I=I+1
10170 *M.EXIT
10180  WEND
10190 NEXT
10200 '
10210 GOSUB *TONE  '// 音色設定
10220 '
10230 '// ループに入る前までの演奏
10240 FOR C=0 TO LOOP-1
10250 PLAY P$[0,C],P$[1,C],P$[2,C],P$[3,C],P$[4,C],P$[5,C]
10260 NEXT
10270 IF RET<LOOP THEN END  'ループしない曲はRETの値を0にすると良いでしょう。
10280 '
10290 '// ループ演奏
10300 *M.LOOP
10310 FOR C=LOOP TO RET
10320 PLAY P$[0,C],P$[1,C],P$[2,C],P$[3,C],P$[4,C],P$[5,C]
10330 NEXT
10340 WHILE STATUS PLAY(0)>6500:IF INKEY$<>"" THEN END ELSE WEND
10350 GOTO *M.LOOP
10360 '
10370 '// マクロ展開
10380 *MACROA   '(repeat)
10390 READ COUNT,M$:N$=""
10400 FOR CC=1 TO COUNT: N$=N$+M$: NEXT
10410 P$[P,I]=N$
10420 RETURN
10430 '
10440 *MACROB   '(copy & repeat)
10450 READ COUNT,CH,PTR
10460 *MACROB.01
10470 P$[P,I]=P$[CH,PTR]:COUNT=COUNT-1:IF COUNT>0 THEN I=I+1:GOTO *MACROB.01
10480 RETURN
10490 '
10500 *MACROC   '(block copy & repeat)
10510 READ COUNT,RANGE,CH,PTR: R0=RANGE:P0=PTR
10520 *MACROC.01
10530 P$[P,I]=P$[CH,P0]
10540 R0=R0-1:IF R0>0 THEN I=I+1:P0=P0+1:GOTO *MACROC.01
10550 COUNT=COUNT-1:IF COUNT>0 THEN R0=RANGE:P0=PTR:I=I+1:GOTO *MACROC.01
10560 RETURN
10570 '
10580 *MACROD   '(未使用)
10590 RETURN
10600 '
10610 *MACROE   '(未使用)
10620 RETURN
10630 '
10640 '--------------------------------------------------------------------------
10650 '    R A V E   R A C E R
10660 '           RALLY-JNGL-X / SANODG                  Programmed by メモル
10670 '    (C)1981,1995 NAMCO LIMITED                    Special thanks to Ж.K.
10680 '--------------------------------------------------------------------------
10690 '   ret,loop
10700 DATA 10,2
10710 '
10720 'ch.0 (Chorus1)
10730 DATA "mb T151 y38,125 o2 q8 l64 rr
10740 DATA "@7 _c < a1^4r2. >@8 b2.....r @9 _f b2.....r"
10750 DATA "¥B",1,0,1
10760 DATA *
10770 '
10780 'ch.1 (Chorus2)
10790 DATA "mb o3 q8 l64 r
10800 DATA "¥A",2,"@10 _g+ c+1^4r2. @11 _c d2.....r >@6 c2.....r<"
10810 DATA "@2g4c4 @10 _g+ c+1^4r4 @11 _c d2.....r >@6 c2.....r<"
10820 DATA *
10830 '
10840 'ch.2 (Drums)
10850 DATA "mb o3 l16 q8
10860 DATA "r1r1r1r1 r1r1r1r1 T168
10870 DATA "@5c@1ccc@3c8@5c@1ccc@3c8","@12c@3c@12c@3c"
10880 DATA "¥B",1,2,2 ,"c8@1cc"
10890 DATA "¥C",1,2,2,2
10900 DATA "@5c@1ccc@3c8@5c@1ccc@3c @1c@4c@3c@12c@3c"
10910 DATA *
10920 '
10930 'ch.3 (Melody)
10940 DATA "mb o4 l8 v14 r64
10950 DATA "¥A",2,"r1r1 r1 r1"
10960 DATA "q5aaf+e arq7>c4<"
10970 DATA "q5aaf+e arq7f+4"
10980 DATA "q5aaf+e q7a>cdd+"
10990 DATA "q8ed+16e16d+16e16d+16q6e16 q7e4q5e16d16c+16<b16"
11000 DATA *
11010 '
11020 'ch.4 (Melody)
11030 DATA "mb o4 l8 v10 ! r16
11040 DATA "¥C",1,5,3,1
```

「楽しいパソコン教室」ベーマガ連載のマンガとBASICによるパソコン活用BOOK 3.5FD付き 千八百円

★V-TOWN S・GM買いました!! プリンタ選びは6月号が大変参考になりました。ありがとうベーマガ様!!(山口県吉敷郡・モリタールー19才)…【**編集長**:こういう読者からのコメントがこれからの仕事のガンバリにつながります。いろんなご意見お寄せください。】

```
11050 DATA *
11060 '
11070 'ch.5 (Synth Bass)
11080 DATA "mb o2 q7 l8 v14 r64
11090 DATA "¥A",2,"r1r1 r1 r1"
11100 DATA "a4f+e r2 r2 r4f+4 a4f+e r2 q5eeeeq7 g4g4"
11110 DATA *
11120 '
11130 '// 音色設定ルーチン
11140 *TONE
11150 N=4      '<- FM volume down parameter
11160 RESTORE *TONE
11170 DIM V1[4,9],V2[4,9],V3[4,9],V4[4,9],V5[4,9],V6[4,9]
11180 DIM V7[4,9],V8[4,9],V9[4,9],V10[4,9],V11[4,9],V12[4,9]
11190 '
11200 'Closed HH
11210 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V1[X,Y]:NEXT Y,X
11220 V1[4,5]=V1[4,5]-N:V1[2,5]=V1[2,5]-N:V1[3,5]=V1[3,5]-N
11230 VOICE 1,V1
11240 DATA 46,15,0,0,0,0,0,0,0,0
11250 DATA  0,23, 9, 2, 0,127,0, 7,7,0
11260 DATA  2,12,13, 1, 3,120,0, 1,2,0
11270 DATA  0,15,16, 2,10, 85,0, 1,7,0
11280 DATA  0,15,15, 3,10, 84,0, 2,0,0
11290 'Clash Cymbal
11300 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V2[X,Y]:NEXT Y,X
11310 V2[4,5]=V2[4,5]-N:V2[2,5]=V2[2,5]-N
11320 VOICE 2,V2
11330 DATA 52,15,0,0,0,0,0,0,0,0
11340 DATA  0,29,29, 4, 1,123,0,14,0,0
11350 DATA  1,17,22, 2,15,121,0,12,7,0
11360 DATA  8,26,29, 2,15,123,0,14,0,0
11370 DATA 10,19,22, 2,15,118,0,15,0,0
11380 'SD
11390 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V3[X,Y]:NEXT Y,X
11400 V3[4,5]=V3[4,5]-N:V3[2,5]=V3[2,5]-N
11410 VOICE 3,V3
11420 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0
11430 DATA  0, 8,31, 7,14,120,0, 8,7,0
11440 DATA  5, 9,15, 4,12,125,0,14,3,0
11450 DATA  0,31,31, 0,15,105,0,14,0,0
11460 DATA  0, 9,11, 0,12,119,0, 2,0,0
11470 'BD+SD
11480 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V4[X,Y]:NEXT Y,X
11490 V4[4,5]=V4[4,5]-N:V4[2,5]=V4[2,5]-N
11500 VOICE 4,V4
11510 DATA 60,15,0,0,0,0,0,0,0,0
11520 DATA  0, 8,31, 7,14,120,0, 8,7,0
11530 DATA  5,10,15, 4,12,123,0,14,3,0
11540 DATA  0,12,31, 4,10,121,0, 0,1,0
11550 DATA  8,15,15, 2,14,127,0, 0,0,0
11560 'BD+HH
11570 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V5[X,Y]:NEXT Y,X
11580 V5[4,5]=V5[4,5]-N:V5[2,5]=V5[2,5]-N
11590 VOICE 5,V5
11600 DATA 44,15,0,0,0,0,0,0,0,0
11610 DATA  0,23, 9, 2, 0,127,0, 7,7,0
11620 DATA  2,12,13, 1, 3,118,0, 1,2,0
11630 DATA  0,12,31, 4,10,121,0, 0,1,0
11640 DATA  8,15,15, 2,14,127,0, 0,0,0
11650 '5th Chorus
11660 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9:READ V6[X,Y]:NEXT Y,X
11670 V6[4,5]=V6[4,5]-N:V6[2,5]=V6[2,5]-N
11680 VOICE 6,V6
11690 DATA 36,15,0,0,0,0,0,0,0,0
11700 DATA 19,30,31, 8,14, 86,0, 2,3,0
11710 DATA 18,28,30, 8,13,107,0, 2,2,0
11720 DATA 18,29,31, 8,13, 83,0, 3,7,0
11730 DATA 16,28,30, 8,13,107,0, 3,6,0
11740 'Maj7th Chorus
11750 VOICE COPY 6,V7
11760 V7[1,7]=15:V7[2,7]=15
11770 V7[3,7]=8: V7[4,7]=8
11780 FOR X=0 TO 4:V7[X,3]=14:NEXT
11790 VOICE 7,V7
11800 '7th Chorus
11810 VOICE COPY 6,V8
11820 V8[1,7]=7: V8[2,7]=7
11830 V8[3,7]=4: V8[4,7]=4
11840 VOICE 8,V8
11850 '4th Chorus（キーがずれます）
11860 VOICE COPY 6,V9
11870 V9[1,7]=4: V9[2,7]=4
11880 V9[3,7]=3: V9[4,7]=3
11890 VOICE 9,V9
11900 'm3rd Chorus（キーがずれます）
11910 VOICE COPY 6,V10
11920 V10[1,7]=6:V10[2,7]=6
11930 V10[3,7]=5:V10[4,7]=5
11940 FOR X=0 TO 4:V10[X,3]=14:NEXT
11950 VOICE 10,V10
11960 '3rd Chorus
11970 VOICE COPY 6,V11
11980 V11[1,7]=5:V11[2,7]=5
11990 V11[3,7]=4:V11[4,7]=4
12000 VOICE 11,V11
12010 'SD 2
12020 VOICE COPY 3,V12
12030 V12[2,5]=V12[2,5]-6
12040 V12[4,5]=V12[4,5]-6
12050 VOICE 12,V12
12060 '
12070 VOICE LFO 5,1,1,1,-15,0,5   'SSG Detune
12080 RETURN
```

PC-9801シリーズ

★明日のスター・プログラマー『影さんのマジックボックス』を2ページとってほしい！ TOWNSの掲載本数を2本に戻してください。お願い!!（岡山県津山市・**杉本雄哉15才**）…【**つぐ美**:あら，この要望がほんとうに多いわね。**影**:ぐはははは…。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV2＋GS音源用

イースV 失われた砂の都ケフィン ～Break into Territory～

©日本ファルコム　　●重長孝之

内容

ファルコムの看板ソフトである，イースシリーズの５作目『イースV』から「Break into Territory」をお送りします。やたらと長いプログラムですが，アレンジのほうはバッチリ！期待十分です！

プログラムについて

プログラム・リストを見れば分かりますが，約460行もあります。リストの入力に慣れていない人は１日で全部打ち込もうと思わず，１か月位かけて打ち込むとよいでしょう（１日約15行ずつ打ち込むことになります）。

原曲はスーパーファミコンの音源で，シンフォニックスなイメージでした。その原曲をもとに私がアレンジを施しました。原曲とは全く違うイメージになり，曲の長さは５分弱にも及びます。

具体的にプログラムの説明をしますが，X68Kの内蔵FM音源と，ローランドのGS規格の音源を使用します。当然NAGDRV2も必要です(旧バージョンは不可)。推奨音源はSC-55ですが，GS規格であればほとんどOKです。ただ，コルグのWシリーズやヤマハのMUシリーズなどのGM対応の音源を使うと正しく演奏されません。

内蔵音源でベースの音などを出しているので，お手持ちのステレオなどの音質調整で低域を強調しましょう。

☆　☆　☆

余談

これで説明はおしまい。後は聴いてのお楽しみということで。ただ，このプログラムが余りにも長すぎてボツってなければよいのだが…（最近このテでボツ連発なのだ^^;)。

☆　☆　☆

★ GORRY先生より一言

最近は重長君と上古君の作品ばかりになってしまっています。そろそろ新風が吹いてもいいころですが…。

毎度ながら期待を裏切らない選曲と仕上がりですが，逆に言えば，それはワンパターンということでもあります。今までとは違うなにかを，次回には見つけてみませんか？

本人は認めていないようですが，私はXG音源でも問題なく聴けると思います。お試しください。

イースV ～Bveak into Territory～のミュージック・プログラム・リスト

```
============== YS5213gs.ms ==============
*          YS5213gs.ms
*-----------------------------------------------
#title              Ys V 失われた砂の都ケフィン -Break into Territory-
#composer           Sound Team jdk
#programmer         Tac Shigenaga
#midi-module        GS
#opm-transpose      0
#midi-transpose     0
#volume-sens        8
#base-count         192
#octave-x-mode      1
#volume-x-mode      1
#opm-v-mode         1
#q-mode             1
#tempo-mode         1
#midi-tie-mode      1

* OPM Voice Data Set -----------------------------------------
VS   0={ 31, 10,  0,  8, 15, 10,  0,  0,  0,  0,  0    * Bass Drum
         31, 24,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
         31, 19, 10,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
         31, 15, 10,  9, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0
          4,  7, 15,  0,  1,  8,  0}

VS   1={ 31, 10,  5,  8,  2, 33,  0,  0,  2,  0,  0    * Elec Bass
         31, 10,  6,  8,  5, 37,  2,  3,  2,  0,  0
         31,  5,  6,  8,  1, 40,  0,  0,  6,  0,  0
         31,  8,  6,  9,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0
          2,  7, 15,  0,  1,  8,  0}

VS   2={ 31,  7,  2,  6,  2, 33,  0,  0,  2,  0,  0    * Elec Bass (Slow Decay)
         31,  7,  3,  6,  5, 37,  2,  3,  2,  0,  0
         31,  2,  3,  6,  1, 40,  0,  0,  6,  0,  0
         31,  4,  3,  7,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0
          2,  7, 15,  0,  1,  8,  0}

VS   3={ 19,  0,  1,  5,  5, 26,  0,  1,  0,  0,  0    * Lyricon Soft
         19,  5,  1,  5,  5, 40,  0,  1,  0,  0,  0
         19,  0,  1,  5,  5, 50,  0,  1,  0,  0,  0
         18,  5,  1,  7,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0
          2,  7, 15,  0,  1,  8,  0}

VS   4={ 19,  0,  0,  5,  0, 25,  0,  1,  0,  0,  0    * Lyricon Hard
         19,  5,  1,  5,  5, 40,  0,  1,  0,  0,  0
```

「オリジナル・ゲーム・グランプリ」ベーマガ連動のCD-ROM本。オリジナル・ゲーム満載で，CD-ROM付き絶対買い得！　九百八十円

★今や，パソコン雑誌もいろいろあるけど，やはり，マイコンBASICが一番おもしろい!!　しかし，なぜ本屋にはあまりないのか？（岐阜県瑞浪市・大津武16才）…【影：なに！それはいかん！おいてない本屋さんを教えてくれ！みんな，今月の課題だぞ。】

```
        19,  0,  1,  5,  5, 50,  0,  1,  0,  0,  0
        18,  0,  0,  7,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
         2,  7, 15,  0,  1,  8,  0}
VS   5={ 15,  0,  1,  4,  4, 27,  0,  1,  0,  0,  0        * Lyricon Soft (for Delay)
        15,  3,  1,  4,  4, 43,  0,  1,  0,  0,  0
        15,  0,  1,  4,  4, 55,  0,  1,  0,  0,  0
        13,  3,  1,  6,  4,  0,  0,  1,  0,  0,  0
         2,  7, 15,  0,  1,  8,  0}
VS   6={ 15,  0,  0,  4,  0, 26,  0,  1,  0,  0,  0        * Lyricon Hard (for Delay)
        15,  3,  1,  4,  4, 43,  0,  1,  0,  0,  0
        15,  0,  1,  4,  4, 55,  0,  1,  0,  0,  0
        13,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0
         2,  7, 15,  0,  1,  8,  0}
* Control Change Macro Set ------------------------------------------------------------
MS h,"CC$06,"   * Data Entry MSB
MS i,"CC$26,"   * Data Entry LSB
MS j,"CC$5B,"   * Reverb Send Depth
MS m,"CC$5D,"   * Chorus Send Depth
MS s,"CC$62,"   * NRPN LSB
MS u,"CC$63,"   * NRPN MSB
MS x,"CC$64,"   * RPN LSB
MS z,"CC$65,"   * RPN MSB
* Musical Instruments Initialize ------------------------------------------------------
00 CH01 t150
00 E2:RA r16
00 E2:PR4,2,3,6,3,1,1,1,1,2,0,0,0,0,0,0 r16
00 E2:ER0,1,0,127,58,0,8 r16
00 E2:EC0,3,127,16,76,4,18,127 r16
* Drums Part Setup --------------------------------------------------------------------
00 CH10 @0   V108 p64  j127 m8   r64
00 u24  s40  h66  r64 u24  s45  h62  r64 u24  s47  h63  r64 u24  s62  h61  r64
00 u26  s40  h112 r64 u26  s62  h112 r64 u28  s41  h94  r64 u28  s42  h54  r64
00 u28  s45  h74  r64 u28  s46  h54  r64 u28  s47  h54  r64 u28  s48  h34  r64
00 u28  s49  h74  r64 u28  s51  h74  r64 u28  s55  h54  r64 u28  s57  h64  r64
00 u28  s62  h64  r64 u29  s41  h16  r64 u29  s42  h16  r64 u29  s45  h16  r64
00 u29  s46  h16  r64 u29  s47  h16  r64 u29  s48  h16  r64 u29  s49  h16  r64
00 u29  s51  h16  r64 u29  s55  h16  r64 u29  s57  h16  r64 u29  s62  h127 r64
* Drums -------------------------------------------------------------------------------
00 CHF1 MM0 T00 @0   V120 v127 p3 l4  q16 D4
00 MSa,"n15,"
00 MM1 r#57 [ r1 ]3 r2r8r64a16a32.a
00 [ [ arar ara8ar8 ]3 ar8ar8a r8ar8aa
00 [ [ arar ara8ar8 ]3 ara8ar8 / ara8a8a ] ar8aa8a
00 [ [ ar8ar. / ar8ar. ]4 / ar8a8aa ] aar2
00 [ ar8ar8a / r1 ] r2aa ar8ar. ar8ar64a16a32.a ] ar2. r2r8aa8
00 [ arar / ara8ar8 ]8 r8aar. [ [ arar ara8ar8 ]3 ara8ar8 / arar ] ar8a8ar
00 [ [ ar8ar. / ar8ar. ]4 / ar8a8ar ] ar8a8a8.ar16
00 [ [ ar8aar8 r8ar8a8ar8 ] [ ar8a/ar8 ] / ar8 ] a8a
00 [ arar ara8ar8 ]3 ar8ar8a r8ar8aa aaaa
00 l32 a4r8a8&t150a&t144a&t138a&t132at126a&t120a&t114a&t108a
00 t102 a&t96a&t90a&t84at78a&t72a&t66a&t60a& t54 a8r2..
*---------------
01 CH10 MM0 T00 v112 l16 q14 P1 VS16
01 MSa,"n62,0n40," MSb,"n41," MSc,"n45," MSd,"n47," MSe,"n48,"
01 MSz,")32n62,0n40,#2(48n62,0n40,#22)16"
01 MM1 [ r1 ]4 r2.a4
01 [ [ r4a4r4a4 ]6 r4zr8r8r64eer8dd dd32.r8zr64cc32.r4a4
01 [ [ r4a4r4a4 ]7 / r4a4r8a8a4 ] r4a4zr8a4
01 [ [ r4a4r4a4 ]7 / r4a4r)a(a8aaa8 ] a8)a(ar)a(a8aaaaa(aa8)
01 [ r4zr8r2 / [r4zr8] ] r4zr8a(a8)a(a4) r4zr4.))c#2(((c#46) r4zr8r4a4 ] r1 r2zr8zr8
01 [ r4a4r4a4 ]15 zr8zr8a8)a(aa(aaa) [ [ r4a4r4a4 ]7 / r4a4r)a(aaaaa8 ] r4a4r8a8aaa8
01 [ [ r4a4r4a4 ]7 / r4a4a4zr8 ] r4a4r(a8)aa(aaa)
01 [ [ r4a4r4/a4 ]6 / aaaa ] r4
01 [ r4a4r4a4 ]6 r4zr8r8r64eer8aa aa32.r8zr64dd32.r4a4 a4a4)a48a48(a24a24a(aa4) r4zr8r2
*---------------
02 CH10 MM0 T00 v80  l8  q14 P1 VS48
02 MSa,"n42," MSb,"n46,"
02 MM1 [ r1 ]5
02 [ [a)a(]16 ba [a)a(]6 r4 r1 r1
02 [a)a(]16 [ ba [a)a(]7 ] ba [a)a(]15 ba [a)a(]11 b4a2.
02 [ [a)a(]15 ab / [a)a(]14 a2 ] [a)a(]8 [ab]4 a1 [ r1 ]6 ] [ r1 ]18
02 r2 [a)a(]14 ba [a)a(]7 ba [a)a(]4 r2. [a)a(]16 ba [a)a(]11 r1
02 [ [a)a(]15 ab / [a)a(]14 r2 ] [a)a(]8
*---------------
03 CH10 MM0 T00 v127 l4  q14 P1
03 MSa,"v80n49," MSb,"v112n51," MSc,"v112n55," MSd,"v96n57,"
03 MM1 [ r1 ]5
03 [ a1 [ r1 ]4 r2.c d.a.d r8a.dd
03 a1 [ r1 ]13 a1 r1
03 a1 [ r1 ]7 a1 [ r1 ]6 rd2.
03 [ d.a.d r1 ] d.a.r d.a.c ] d1 r1
03 abbb [ bbbb ]7 abbb [ bbbb ]6 r.d8r2 a4c2. [ r1 ]6 rcd2 a1 [ r1 ]5 a1 d1
03 a1 [ r1 ]6 r2d2 a1 [ r1 ]5 d.a.d a1
03 [ abbb [ bbbb ]4 / bbb2 ] db8aa8d
03 abbb [ bbb/b ]5 c d.a.d r8a.dd cdr2 d.a8r8d8a8d8
* Bass --------------------------------------------------------------------------------
MS a,"r1 f32&f32%&g16^2.&g%f0 f2..&f%e0 e2..&e%d0 d2^>>g16&g16%&<g4%>d0<
- [ @1 q15 [ [d]8 ] > [ [f]8 ] [ [b-]8 ] q16 @2 g4.a4.b-4& r<c4.d4e4
- @1 q15 [ [ [d]8 ] > [ [f]8 ] [ [b-]8 ] / [g]7a< [c]5>g<cc ]
- > [a]8 q16 @2 a&a%e0r4ra16&a16%&<a4%>e0"
MS b,"@1 q15 [ b-b-rb-^b-fb-< ddrd^d>a<d eere^ec>g ffrf^f<c>f
- ggrg^gdg / ffrf^f<c>f ggrg^gdg aegabb<d->a ] aara^afa b-b-rb-^b-gg aaaabb<d-d- q16
- @2 d4.c4.>b-4& r2.r4 b-4.a4.<e-4& r2.g4%>d0 a4.g^2 f4.e^g16&g16%&<g4%>d0< ]
- d1& d2.r@1r"
MS c,"q15 [ [ [e]8 ] [ [c]8 ] > [ [a]8 ] < / [c]8 [d]8 ] > [g]7a< [c]5>g<cc
- [ [ [d]8 ] > [ [f]8 ] [ [b-]8 ] / [g]7a< [c]5>g<cc ] > [a]8 q16 @2 a&a%e0r2r@1r"
MS d,"q15 [ b-b-rb-^b-fb-< ddrd^d>a<d eere^ec>g ffrf^f<c>f
- ggrg^gdg / ffrf^f<c>f ggrg^gdg aegabb<d->a ] aara^afa b-b-rb-^b-gg aaaabb<d-d-
- [ dddccc>b-b- [b-]5<cd>a b-b-b-aaa<e-e- [e-]5>g<c>g aaa[g]5 fff/[e]5 ] q16
- @2 e^ee16&e.%<c0"
MS e,"@1 q15 [ [d]8 ] > [ [f]8 ] [ [b-]8 ] q16 @2 g4.a4.b-4& r<c4.d4e4 >b-4<c4r2
- d4r>a^aab-& r1& r1"
*---------------
04 CHF2 MM0 T00 @2   V120 v109 p3 l8  q16 o4 D3
04 MM1 a b c d e
*---------------
05 CHF3 MM0 T00 @2   V120 v109 p3 l8  q16 o4 D5
05 MM1 a b c d e
* Lyricon -----------------------------------------------------------------------------
MS f,"[ M96,11,24 a2.g4 b-%&<c8..^2d4> a1 Q2 g1 Q0 g&g%&a2... b-%&<c8..>b-4a4g4 /
- M48,9,64 d2.g4 M72,10,48 Q2 d&d%&e8.^2Q0e%&de16f16g16 ]
- M72,10,48 g%&a2....& M1,8,0 a8%e0r8"
MS g,"M24,9,64 a4M1,8,0b4<d-4 [ M48,10,48 d2r8d8d%&e16.f8> MD72 Q2 g&g%&a8.^2Q0f4
- MD48 f%&g4...r8g8g%&a16.b-8 MD24 Q2 g%&a8..^2Q0M1,8,0a4
- M48,10,48 b-4.<M1,8,0d%&f16.^4e8/d8 M72,10,48 Q2 c2.Q0>a4
- b-%&<c8..^8>b-4.<c4> M48,9,64 Q2 g%&a4...Q0M1,8,0b4<d-4 ] f8"
MS k,"M48,10,48 f%&g8..^8M1,8,0c4.Q2e4 Q0
- M24,9,64 f4.M1,8,0g4.f4 M72,10,48 e2..&M1,8,0e8%d-0>"
MS n,"d8d%&e16.f8g8r8g%&a16.r8M24,9,64a%&<c16.& c8M1,8,0c%&d16.e8f8r8f%&g16.r8b-%&<c16.>
- M24,9,64 r8g&g%&a8.M1,8,0a%&<c8..d8^8e16f16
- f%&gf16e16d16d%&ed16c16c%&>aa%&<c>a16a-16g16f16f%&dc16>a16
- a-16g16f16f%&dc16>a16g8&g2%d0< r8d%&e16.f8g8a4a%&<c8..>"
```

★うーむ，どっちなんだろう。影さんは，グータラなのか，それとも役立たずなのか…。優秀すぎるのか…。ああ～今日も眠れない。（静岡県浜北市・寿下秀樹22才）…【影:本人がお答えしましょう。私は…，うーむ，自分でもよくわからなーい!】

「インターネット／パソコン通信BBS電話帳1996年春・夏号」パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報を満載 CD-ROM付き 二千九百円

```
MS o,"M48,10,48 f&f%&g16^4<d4.f4 f%&g16.^4b-%&<c16.>a12g12g48%&e24.c12c48%&>a24.g12
- MD96 g%&a8..^2g4 b-%&<c8..^2d4> g&g%&a2... M1,8,0 Q2 g2&g2%f0 Q0
- g%&ag16a16a%&<cd16e16f16g16f24&e24&d24c16c%&>aa%&<dc16c%&>ag16"
MS p,"b-%&<c>b-16a16g16g%&b-a16g16f16f%&ag16f16e16e%&gf16e16d16
- d8%&e8^8&e8%d0d12d-12d-48%&>a24.a-12g12e12 Q2 d8&d8%>b0<< Q0"
MS q,"M48,10,48 e%&f8..^8g4.MD144g%&a8..& a2.r4 MD48 a4.g4.MD144b-%&<c8..& c2.r4
- [ M48,9,64 b-&b-%&<c8.^8>M72,10,48Q2b-8^2 Q0 M48,9,64 g&g%&a8.^8M72,10,48Q2g8^2 Q0
- / M48,9,64 f4.g4.M144,10,48g%&a8..& a2.r4 M48,9,64 a4.g4.M144,10,48b-%&<c8..& c2.r4 ]"
MS v,"M96,10,48 Q2 >g&g%&a2...& a2..&M1,8,0a8%f0 Q0 r2M48,9,64<c&c%&d8.^8M1,8,0c16c%&>a
- a%&<c>a16a-16g16a16a-16g16f16f%&gf16d16c16c%&dc16c%&>aa-16
- g16f16d16c16c%&>aa-16M24,9,64g2&M1,8,0g8%c0< r1
- M48,9,64 f%&g8..^8a4.b-4& b-8<c4.c%&d8..e4 f4MD24f%&g8..r2"
MS w,"<c%&d8..>r8M1,8,0a4a4b-8& b-4148a&b-&<c>b-&a&gl32fedcc64%&>a64gfgagfed4& d1%>b-0"

*---------------
06 CHF4 MM0 T00 @3   V120 v122 p3 l32 q16 o4 D4

06 [ r1 ]13 MM1 f MM0 @4 MM1 g k MM0
06 [ r1 ]6 @3 [ r1 ]8 MM1 f MM0 @4 MM1 g k MM0
06 [ r1 ]24 MM1 n o p g k q v w

*---------------
07 CHF5 MM0 T00 @5   V120 v111 p1 l32 q16 o4 D2 r8

07 [ r1 ]13 MM1 f MM0 @6 MM1 g k
07 [ r1 ]6 @5 [ r1 ]8 MM1 f MM0 @6 MM1 g k MM0
07 [ r1 ]24 MM1 n o p g k q v w

*---------------
08 CHF6 MM0 T00 @5   V120 v109 p2 l32 q16 o4 D6 r4

08 [ r1 ]13 MM1 f MM0 @6 MM1 g k
08 [ r1 ]6 @5 [ r1 ]8 MM1 f MM0 @6 MM1 g k MM0
08 [ r1 ]24 MM1 n o p g k q v w

*---------------
09 CHF7 MM0 T00 @5   V120 v106 p1 l32 q16 o4 D0 r4.

09 [ r1 ]13 MM1 f MM0 @6 MM1 g k
09 [ r1 ]6 @5 [ r1 ]8 MM1 f MM0 @6 MM1 g k MM0
09 [ r1 ]24 MM1 n o p g k q v w

*---------------
10 CHF8 MM0 T00 @5   V120 v103 p2 l32 q16 o4 D8 r2

10 [ r1 ]13 MM1 f MM0 @6 MM1 g k
10 [ r1 ]6 @5 [ r1 ]8 MM1 f MM0 @6 MM1 g k MM0
10 [ r1 ]24 MM1 n o p g k q v w

* Piano ------------------------------------------------------------------------------------
11 CH01 MM0 T00 r#135 @1   V92  v100 p74  j48  m8   l8  q15 o2 VS16 r64 BR4

11 MSh,"d<d>" MSi,"f<f>" MSj,"b-<b->" MSs,"g<g>" MSu,"a<a>"

11 r#55 [ r1 ]4
11 [ [ hhhh ] > [ iiii ] [ jjjj ] ( l0 g<g4.>a<a4.>b-<b-4& r8c<c4.>d<d4>e<e4> l8 )
11 [ [ hhhh ] > [ iiii ] [ jjjj ] / ssss< <[g0<c4.>]c0g4> ] >uuuu q16a4q15r2.
11 [ q14b-b-q15rb-^b-4.< q14ddq15rd^d4. q14eeq15re^e4. q14>ffq15rf^f4.
11 q14ggq15rg^g4. / q14ffq15rf^f4. q14ggq15rg^g4. a4a4b4<d-4 ]
11 q14>aaq15ra^a4. q14b-b-q15rb-^b-4. q16a4..r16(l32o7ec)>af)l24d>bg)ec>a)f16(((r16
11 ( l0 q15 o2 d<d4.>c<c4.>>b-<b-4& r2.r4 >b-<b-4.>a<a4.e-<e-4& r2.>r4
11 a<a4.>g<g8^2> f<f4.>e<e8^2> l8 ) ] ( l0 d<d1& r2.>r4 l8 )
11 [ [ [e<e>]4 ] [ [c<c>]4 ] > [ uuuu ] < / [c<c>]4 hhhh ] >ssss< [c<c>]4
11 [ [ hhhh ] > [ iiii ] [ jjjj ] / ssss< <[g0<c4.>]c0g4> ] >uuuu q16a4q15r2.
11 [ q14b-b-q15rb-^b-4.< q14ddq15rd^d4. q14eeq15re^e4. q14>ffq15rf^f4.
11 q14ggq15rg^g4. / q14ffq15rf^f4. q14ggq15rg^g4. a4a4b4<d-4 ]
11 q14>aaq15ra^a4. q14b-b-q15rb-^b-4. q16a4..r16(l32o6af)d>b)l24gec)>afd)>b16(((r16
11 l8 q15 o2 [ hd<c>c<c>>j jjjj jb-<a>u<e-<e-> [e-<e->]4
11 >ua<g>ss if/<e>[e<e>] ] ( e0<e4>e0<e>e0<e4 )
11 [ hhhh ] > [ iiii ] [ jjjj ] ( l0 g<g4.>a<a4.>b-<b-4& r8c<c4.>d<d4>e<e4>
11 >b-<b-4c<c4>r2 d<d4>r8>a<a4>a<a4q16>b-<b-8& r1& r1

*---------------
12 CH02 MM0 T00 r#135 @1   V92  v100 p44  j48  m8   l8  q15 o4 VS16 r64 BR4

12 MSh,">a0<c0f" MSi,">a0<c0e" MSj,">a0<d0f" MSm,">g0<c0e" MSs,">b-0<d0f" MSu,">a0<d-0e"

12 r#55 [ r1 ]4
12 [ [ )h4(hi4)i(h4 r)h(hi4)i(h4 ]
12 )j4(jm4)m(j4 r)j(jm4)m(j4 l0 >gb-<d4.>a<ce4.>b-<df4& r8ceg4.dfa4eg<c4> l8
12 [ [ )h4(hi4)i(h4 r)h(hi4)i(h4 ] )j4(jm4)m(j4 r)j(jm4)m(j4
12 / )s4(s)s4(s4. l0 ))[(g<ce8>]3eg<c4>)eg<c8>ceg4 l8 ] )u4(u)u4(u4. q16u4q15r2.
12 [ q14jjq15rj^j4. q14hhq15rh^h4. [ q14iiq15ri^i4. ]
12 [ q14ssq15rs^s4. / q14iiq15ri^i4. ] / l0 d-eg4.)d-eg8(>b<df4d-eg4 l8 ]
12 q16u4..r16(l32o7r64d>b)ge#7)l24c>af)d>bg#10)e32(((r16
12 l8 q15 o4 h4.i4.j4& r2.r4 j4.i4.c0e-0g4& r2.r4 i4.s^2 j4.>b0<d0g^2 ] h1& r2.r4
12 T2 [ )h4(hi4)i(h4 r)h(hi4)i(h4 )j4(jm4)m(j4 r)j(jm4)m(j4
12 )s4(s>b-0<d0e4)>b-0<d0e(s4 r)s(s>b-0<d0e4)>b-0<d0e(s4
12 / )j4(j)j4(j4. )i4(i)i4(i4. ] )h4(h)h4(h4. T0 )i4(i)i4(i4.
12 [ [ )h4(hi4)i(h4 r)h(hi4)i(h4 ] )j4(jm4)m(j4 r)j(jm4)m(j4
12 / )s4(s)s4(s4. l0 ))[(g<ce8>]3eg<c4)ceg8ceg4> l8 ] )u4(u)u4(u4. q16u4q15r2.
12 [ q14jjq15rj^j4. q14hhq15rh^h4. [ q14iiq15ri^i4. ]
12 [ q14ssq15rs^s4. / q14iiq15ri^i4. ] / l0 d-eg4.)d-eg8(>b<df4d-eg4 l8 ]
12 q16u4..r16(l32o6r64ge)c>a#7)l24fd>b)gec#10)>a32(((r16
12 l8 q15 o4 [ )h4(hi4)i(j4 r)j(jj4)j(j4
12 )j4(ji4)i(>g0<c0e-4 l0 r8)>g<ce-8(>g<ce-8>g<ce-4)>g<ce-8(>g<ce-4 l8
12 )i4(i)s4(s4. )j4(j/)>b0<d0g4(>b0<d0g4. ] l0 >b<dg4)>b<dg8(>b<dg4 l8
12 [ )h4(hi4)i(h4 r)h(hi4)i(h4 ]
12 )j4(jm4)m(j4 r)j(jm4)m(j4 l0 >gb-<d4.>a<ce4.>b-<df4& r8ceg4.dfa4eg<c4>
12 fb-<d4>g<ce4>r2 l8 h4ri4i4q16j& r1& r1

* Brass ---------------------------------------------------------------------------------------
13 CH03 MM0 T00 r#135 @62  V68  v127 p64  j127 m64  l0  q16 o4 Q2 r64 BR4 r64

13 u1   s102 h60

13 MSx,") l24 Q0 r2.>>cegb<df ( l0 Q2 M48,100 b-<dg4.cea4.dfb-4& r8eg<c4.>fb-<d4>"
13 MSz,"MD48 >a<df4.ceg4.MD144dfa4& r2.r4 MD48 dfa4.ceg4.MD144e-g<c4& r2.>r4
- MD48 eg<c4.>MD72dfb-8^2 MD48 dfa4.MD72>b<dg8^2"

13 r#52 [ r1 ]9 x MD24 g<ce4> [ r1 ]32 z MF0
13 cea1& [ r1 ]4 x MD24 g<ce4> [ r1 ]32 z MF0
13 cea1& r2^8)l24Q0>>c16e16gb<dfa<c ( l0 Q2
13 M24,100 gb<e4>)l24Q0fd>bgec<r2 ( l0 Q2 [ r1 ]47 z z MF0
13 cea1& [ r1 ]4 x g<ce4> b-<df4MD24ceg4>r2 MF0
13 fa<d4>r8cea4cea4Q0dfb-8& r1& [B-1r64&]63B-1r64

*---------------
14 CH03 MM0 T00 v120 l24 q16 o2

14 MSz,"r2.r48dfa<ceg48>"

14 r#1 [ r1 ]10 z [ r1 ]45 z [ r1 ]41
14 r2r8r32d16f#10a<cegb<d48 r4r48ec>afd>b48r2 [ r1 ]64 z

* Strings -------------------------------------------------------------------------------------
15 CH04 MM0 T00 r#135 @50  V127 v127 p64  j127 m64  l0  q16 o4 Q2 r64

15 u1   s33  h70  r64 u1   s99  h58  r64 u1   s100 h76  r64 u1   s102 h58  r64
15 M0,8 r64 CC11,56

15 MSx,"fa1 fa1 ea1 ea1 fg1 ea1 fg1 eg2df4eg4
- >b-<d1 cd1 ce1 cf1 dfg1 cea1 dfg1 d-ea1"
15 MSz,">a<cd1& r1& >a<ce1& r1 >a<df1& r1 >b-<df1 ceg1
- cfa1& r1 cea1& r1 dfa1& r1 d-ea1& r4r2."

15 r#40 eg<c1> dfb-1 cea1 >b<dg1
15 cea1& [}1r32&]31}1r32 [ r1 ]22 {32
15 )28 x [ r1 ]14 z x [ r1 ]16 dg1& r1 [ eg1& r1 ] dg1 eg1 z x

* Rhythm Guitar -------------------------------------------------------------------------------
16 CH05 MM0 T00 r#135 @30  V64  v127 p64  j32  m16  l8  q16 o3 r64 BR12 r64

16 u1   s32  h58  r64 CC126,1

16 MSx,"g1" MSz,"q16"

16 r4 [ r1 ]4
```


★オールアバウトDXは、ヴァンパイアハンター以降出ないんでしょうか? ぜひ続編を出してください。(島根県大原郡・**福島真吾17才**)…【**編**:うふふふ。**つぐ美**:うわー編さんがくるった〜。**編**:うふふふ。**つぐ美**:この笑いはもしかすると近いうちに…。】

```
16 [ dr2.. r1 r1 r1 >b-r2.. r1 g4.a4.b-4& r<c4.d4e4
16 [ dr2.. r1 r1 r1 >b-r2.. r1 / r4grrg<rr rcrrcrr4 ]
16 >r4arrar4 a&[B-5a48&B-6a48&B-5/a48&]a48r2@27V40p104j40m40o4rh64r
16 B [ [ f<d>xfz<d^2> ] e<c>xez<c^2> [ f<c>xfz<c^2> f<d>xfz<d^2> ] e4...r32/f4e4 ]
16 @30V64p64j32m16o3r4h58r4 d4.c4.>b-4& r2.r4 b-4.a4.<g4& g2.r4
16 >a4.g^2 f4.e^2< ] d1& r2.r4
16 [ r1 ]16 [ dr2.. r1 r1 r1 >b-r2.. r1 / r4grrg<rr rcrrcrr4 ]
16 >r4arrar4 a&[B-5a48&B-6a48&B-5/a48&]a48r2@27V40p104j40m40o4rh64r
16 B [ [ f<d>xfz<d^2> ] e<c>xez<c^2> [ f<c>xfz<c^2> f<d>xfz<d^2> ] e4...r32/f4e4 ]
16 @30V64p64j32m16o3r4h58r4 [ drrcrr>b-r r2rb-r4 b-rrarr<gr r1
16 >arrgr2 frr/e<r2 ] >e^ee4<
16 dr2.. r1 r1 r1 >b-r2.. r1 g4.a4.b-4& r<c4.d4e4 >b-4<c4r4rBR4r
16 d4r>a4a4b-& r1& [B-1r64&]63B-1r64

*---------------
17 CH06 MM0 T00 r#135 @30  V64  v127 p64  j32  m16  l8  q16 o3 r64 BR12 r64

17 u1   s32  h58  r64 CC126,1

17 MSx,"q1Q1" MSz,"q16Q0"

17 r#49 [ r1 ]4
17 [ ar2.. r1 r1 r1 fr2.. r1 d4.e4.f4& rg4.a4<c4>
17 [ ar2.. r1 r1 r1 fr2.. r1 / r4drrdrr rgrrgrr4 ]
17 r4errer4 e&[B-5e48&B-6e48&B-5/e48&]e48r2B@27V40p104j40m40o4rh64r
17 B [ [ aaxaza^2 ] ggxgzg^2 aaxaza^2 [ ggxgzg^2 / aaxaza^2 ] Q1a4...Q0r32/b4a4 ]
17 @30V64p64j32m16o3r4h58r4 a4.g4.f4& r2.r4 f4.e4.<c4& r2.>r4
17 e4.d^2 c4.>b^2< ] a1& r2.r4
17 [ r1 ]16 [ ar2.. r1 r1 r1 fr2.. r1 / r4drrdrr rgrrgrr4 ]
17 r4errer4 e&[B-5e48&B-6e48&B-5/e48&]e48r2B@27V40p104j40m40o4rh64r
17 B [ [ aaxaza^2 ] ggxgzg^2 aaxaza^2 [ ggxgzg^2 / aaxaza^2 ] Q1a4...Q0r32/b4a4 ]
17 @30V64p64j32m16o3r4h58r4 [ arrgrrfr r2rfr4 frrerr<c>r r1
17 errdr2 crr/>b<r2 ] >b^bb4<
17 ar2.. r1 r1 r1 fr2.. r1 d4.e4.f4& rg4.a4<c4> f4g4r4rBR4r
17 a4re4e4f#23& r1& [B-1r64&]63B-1r64

*---------------
18 CH07 MM0 T00 r#135 @30  V72  v127 p64  j32  m16  l8  q2  o3 r64

18 u1   s32  h52  r64 u1   s102 h84  r64 CC126,1

18 MSx,"q1Q2" MSz,"q16Q0"

18 r4 [ r1 ]4
18 [ r[d]7 [d]8 > [ [f]8 ] r[b-]7 [b-]8 < r1 r1
18 [ r[d]7 [d]8 > [ [f]8 ] r[b-]7 [b-]8 / ggrggrgg< crccrccc ]
18 >aaraaraa< r96 r2.@27V40p104j40m40q16o5rh64u1s32h64r
18 [ [ d>f<xdz>f^2< ] c>e<xcz>e^2< [ c>f<xcz>f^2< d>f<xdz>f^2< ] Q2d-4...Q0r32/d4d-4 ]
18 @30V72p64j32m16q2o3r4h52u1s102h84r#46 [ r1 ]6 ]
18 [ r1 ]18 [ r[d]7 [d]8 > [ [f]8 ] r[b-]7 [b-]8 / ggrggrgg< crccrccc ]
18 >aaraaraa< r96 r2.@27V40p104j40m40q16o5rh64u1s32h64r
18 [ [ d>f<xdz>f^2< ] c>e<xcz>e^2< [ c>f<xcz>f^2< d>f<xdz>f^2< ] Q2d-4...Q0r32/d4d-4 ]
18 @30V72p64j32m16q2o3r4h52u1s102h84r#46
18 [ rddrccr>b- [b-]5rb-b- rb-b-raa<rg [g]8 r>aargggg rffr/eeee< ] r2
18 r[d]7 [d]8 > [ [f]8 ] r[b-]7 [b-]8

*---------------
19 CH08 MM0 T00 r#135 @30  V72  v127 p64  j32  m16  l8  q2  o3 r64

19 u1   s32  h52  r64 u1   s102 h84  r64 CC126,1

19 r#49 [ r1 ]4
19 [ r[a]7 [a]8 [ [c]8 ] r[f]7 [f]8 r1 r1
19 [ r[a]7 [a]8 [ [c]8 ] r[f]7 [f]8 / ddrddrdd grggrggg ] eereeree [ r1 ]23 ]
19 [ r1 ]18 [ r[a]7 [a]8 [ [c]8 ] r[f]7 [f]8 / ddrddrdd grggrggg ] eereeree [ r1 ]17
19 [ raarggrf [f]5rff rffreer<c [c]8 > reerdddd rccr/>bbbb< ] r2
19 r[a]7 [a]8 [ [c]8 ] r[f]7 [f]8

* Lead Guitar ------------------------------------------------------------
20 CH09 MM0 T00 r#135 @29  V80  v127 p64  j64  m32  l16 q16 o5 r64 BR12

20 r#54 [ r1 ]98
20 M48,64 e2.&MF0r8>b8< e6M12,127e3^4&MF0r4 r4e2.& e8g4e8^2 [e8ee]4 [e8e]5e [ee/g8ee]6
20 [g8/>b<]11 [g8/c]11 geed>b8a8eeg8e8ed >b8a8e8>b8^2<< r8b4<d8>M24,127b4.MF0<e8
20 M48,96 a2..&MF0r8
20 [ r1 ]39 r4M24,127a2&MF0r4 r1 r1 M24,64 <c4.>b-8^2 a4.g8^2
20 M96,96 a1& r2..&MF0r8 [ r1 ]4 M24,64 >g4.a4.b-4& r8<c4.d4e4 f4M12,127g4&MF0r8r4.

*---------------
21 CH09 MM0 T00 l16 q16 o4

21 MSs,"B#53" MSu,"[r#1B1]11r#1B" MSx,"[r96B1]11r96B" MSz,"[B-5r48B-6r48B-5r48]"

21 [ r1 ]99 srur8r2[r96B-1]11r96BrB16r [surr24]r6r4z4
21 r4sr8xr2 r2[r24B-1]5r24r4 [srur8]4 [srur]5r [sur/rB-16rsur]6
21 [ [rB-16rB/r]11 ]
21 r4rB-5rBrB-11rsur8B-16rsrur8 rB-5rB[rB-11rB]r8[B-1r48]12[B-1r#1]48
21 r8srur4sxr4rB16r sr8xr2z4
21 [ r1 ]39 r4srur8r4.z r1 r1 srur2.. r1
21 sur2... r2..z [ r1 ]4 surr2.. r1 r2[B-5r96B-6r96B-5r96]4r4.

*---------------
22 CH11 MM0 T00 r#135 @29  V64  v96  p54  j64  m32  l16 q16 o5 r8. r64 BR12 r64

22 x1   z0   h70

22 r#51 [ r1 ]98
22 M48,64 e2.&MF0r8>b8< e6M12,127e3^4&MF0r4 r4e2.& e8g4e8^2 [e8ee]4 [e8e]5e [ee/g8ee]6
22 [g8/>b<]11 [g8/c]11 geed>b8a8eeg8e8ed >b8a8e8>b8^2<< r8b4<d8>M24,127b4.MF0<e8
22 M48,96 a2.&MF0r4
22 [ r1 ]39 r4M24,127a2&MF0r4 r1 r1 M24,64 <c4.>b-8^2 a4.g8^2
22 M96,96 a1& r2..&MF0r8 [ r1 ]4 M24,64 >g4.a4.b-4& r8<c4.d4e4 f4M12,127g4&MF0r8r4.

*---------------
23 CH11 MM0 T00 l16 q16 o4 r8.

23 MSs,"B#53" MSu,"[r#1B1]11r#1B" MSx,"[r96B1]11r96B" MSz,"[B-5r48B-6r48B-5r48]"

23 [ r1 ]99 srur8r2[r96B-1]11r96BrB16r [surr24]r6r4z4
23 r4sr8xr2 r2[r24B-1]5r24r4 [srur8]4 [srur]5r [sur/rB-16rsur]6
23 [ [rB-16rB/r]11 ]
23 r4rB-5rBrB-11rsur8B-16rsrur8 rB-5rB[rB-11rB]r8[B-1r48]12[B-1r#1]48
23 r8srur4sxr4rB16r sr8xr2z4
23 [ r1 ]39 r4srur8r4.z r1 r1 srur2.. r1
23 sur2... r2..z [ r1 ]4 surr2.. r1 r2[B-5r96B-6r96B-5r96]4r4.

* (C)1995 FALCOM ---------------------------------------------------------

     Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
Data count : 32640 32448 27840 32448 32832 32832 32832 32856 32880 32904 32928 32833
Loop count : ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....

     Track :    12    13    14    15    16    17    18    19    20    21    22    23
Data count : 32833 32833 31681 28225 32832 32832 31680 31681 32256 32256 32292 32292
Loop count : ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....
```

by 松田ばんれい

評…ワシの孫もミニ四駆に夢中なんじゃ（D・D）

by 文月健

評…ホームページできたら教えてネ（つぐ美）

X68000

★コナミが参入するとなると，Windows95マシンが本気でほしくなったけど，先立つものがないんですよ!! そこで，ゲームのためだけに95マシンを安く買う方法を特集してください!!（香川県高松市・**高尾昭宏23才**）…【**影**:ゲームのためだけにねー，うーん。】

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：いやぁ，最近かなり寒くなってきましたねぇ〜。もう年末ですからね。

Dr.D：そのせいかどうかは知らんが，今月は投稿内容も寒かったようじゃが。

つぐ美：読者のみなさんも中間テストやらで忙しい時期だったかもしれないわね。

影：テストぉ？そんなの関係ないさー！やっぱりプログラム作って投稿だねっ！

一同：バキッ！！

影：い，痛いなぁ。なにも全員でぶたなくても。

つぐ美：賢い読者のみなさんは，影さんの言うことを真にうけちゃダメよ。ちゃんと勉強しないと，影さんみたいになるわよ〜。でも，試験勉強の合間に気分転換で，ちょこちょこっとゲームを作るのもいいかもね。

Dr.D：サターンにもBASICが登場するし，これからますます楽しみになってくるのう。ところで今月のベスト・プログラムはどうかね？

編：今月のベスト・プログラムは，全員一致で松川氏作PC-8801mkⅡ用「ReturN To GreeN WooD」に決定しました！

つぐ美：ものすごく広大なマップのアドベンチャー・ゲームよねぇ〜。画面のデザインも美しくて文句なしね。

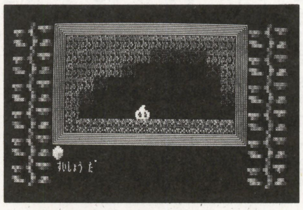
編：なんとマップの広さは100画面分もあります。しかもただ一つの世界ではなく，三つの森があるという設定で，プレイヤーを飽きさせない工夫がされていますね。

影：制作にはかなりの時間がかかったんだろうなぁ。

Dr.D：最近めっきり投稿が減ってしまったPC-8801じゃが，このようにまだまだ気合いが入った作品が投稿されるというのはうれしいことじゃな。

編：PC-88のコーナーがなくなるのでは？と心配している読者も多いようですが，このようなすばらしい投稿が届く限り，永遠に不滅です！

影：ほかの88ユーザーも，松川氏に負けずにガンガン熱い投稿をたのむぞ！



◀PC-8801mkⅡ用「ReturN To GreeN WooD」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「Tank*Ball」／伊藤直輝
（**Dr.D**：タンクを操作してボールを撃ち，ボールを誘導するゲームなんじゃが，キー入力の判定の仕方がまずいのう。速さのちがう機種ではキーを押しても反応しないといったトラブルがあるんじゃ）

●PC-9801用「宝を探せ」／牧野達也
（**編**：宝の場所を探すゲームですが，ヒントがあるわけでもないので100%運に左右されるんですよね。厳しいようだけど，それだとプレイヤーが考える要素がないのでゲームにならないんだよね）

●MSX2/2+/turboR用「勇・道・断」／ビーバー西山（**編**：誘導弾を避けまくるゲーム。アルゴリズムはよく考えてあるようですが，誘導弾の長さが伸びていくだけなので飽きてしまう。思い切ってデカキャラだけのシューティングにしてしまったほうがおもしろかったかもね）

● MSX2/2+/turboR用「TinyBarricade3」／鈴木將顕（**Dr.D**：相手の残した軌跡にぶつからないよう画面内を動き回るゲームじゃ。こういう内容は今までにもよくあるので，ワープするなどのイベントがないと，インパクトに欠けてしまうぞ）

投稿ありがとう

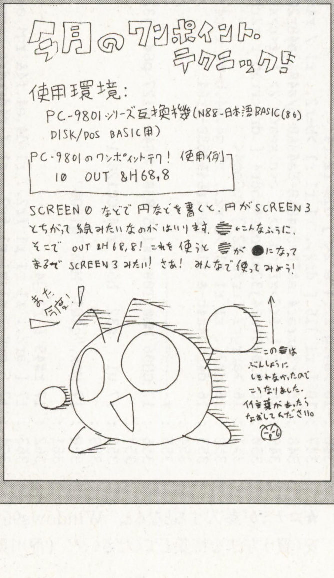
秋田きつね／宗田武彦／ビーバー西山／河瀬龍一／MAIN120%／吉村健太／伊藤直輝／牧野達也／田村佑介／鈴木將顕／岩崎　剛／高橋純央／Techno／梶原寿樹／小阪拓也／けーじゅうギガ／はたらいたはらたいら／佐藤　操／藤江洋士／稲生　典／瀬下亮夫／山原吾一／崎山朋憲／KGA SOFT／岸村　聡／上山史彦／佐瀬章暢／小田浩雅／渡辺尚樹／人見泰弘／白倉敏之／平井秀巳／安西洋一郎／大島憲昭／横谷光昌／加賀幸祐／篠野高生／きみお／山野浩一／DO／菊池泰正／田村満昭／小玉勇夫／川原善行／根木孝允／ケンジ・ムトウ／元木哲夫／大川　周／広田英樹／西口治暢／岡畑　巌／戸松修好／長田　斉／山本貴也
※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス
（ワンテク＆アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

みなさん，ふるって参加してくださいね。



今月のワンポイント・テクニック
福島市・岩崎　仁

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ **年間定期購読料（消費税込料金となっております。）**

電気店	¥15,600	マイコンBASICマガジン	¥6,000
ラジオの製作	¥ 8,160	OAビジネスパソコン	¥6,600
電波新聞縮刷版	¥80,000		

■ **年間購読の特典**

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02	東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 - 3 - 5 1 9 6 1

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

料金　特殊取扱

加入者名　株式会社 電波新聞社

通信欄

※定期購読誌名		購読期間	送金額（送料当社負担）
	*新規・継続	年 月号より 年間	円

御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名（郵便番号　　）※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）　（私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 - 3　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください　5 1 9 6 1

加入者名　株式会社 電波新聞社

金額 千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）円

受付局日附印

特殊取扱

切り取って郵便局へお出し下さい。

（消費税込料金となっております）

電波新聞社出版物一覧

95.11 現在

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルICのすべて	1.900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータ ミュージック マガジン㊹	2.000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オール・アバウト・ストリートファイターZERO	1.480円	〒310円
DCC，MDガイドブック②	1,200円	〒310円	BBS電話帳	2.800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,000円	〒310円
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3.900円	〒240円
桐Ver. 4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1.950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03－3445－8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273－26－3206	広島支局	082－228－5581
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	054－254－6405	高松支局	0878－61－3111
西部本社	092－431－7411	新潟支局	025－245－2526	鹿児島支局	0992－26－3630
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266		
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661		
仙台支局	022－227－7211	京都支局	075－221－8021		

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　　才		応募年月日　年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

切手をお貼り下さい

郵便はがき

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑫

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電話	— —		
ご氏名（ふりがな）		年齢	才
		性別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて 読む		何人で読みますか　（　）人	

お楽しみプレゼント⑫応募欄

＊271ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

パソコン通信アンケート

・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑫ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン＿＿＿＿

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン＿＿＿＿

周辺機器＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

①＿＿＿＿②＿＿＿＿③＿＿＿＿

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●あなたは今年何本のソフトを買いましたか？

パソコン：　本／サターン：　本／プレステ：　本

その他(　　　)：　本

●その中で一番よかったタイトルは？

タイトル：　機種：　メーカー：

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
エプソン販売	前付カラー12～13	2
アセットコア・テクノロジー	前付カラー14	3
マイコンソフト	前付カラー20～21	4
ＮＥＣ	表4	5
メディア		
帝人	前付カラー5	6
ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー15	7
富士通パレックス	前付カラー16～17	8
富士通パソコンシステムズ	前付カラー18	9
セガ・エンタープライゼス	中付カラー148，記事中カラー220～221	10
アートディンク	中付カラー150～151	11
P’ PRO	中付カラー152～153	12
ＴＧＬ	中付カラー154	13
グラムス	中付カラー155	14
日本アドバンス・テクノロジー	中付カラー156	15
エレクトロニック・アーツ・ビクター	中付カラー157	16
ＳＰＳ	中付カラー158	17
ネイティブソフト	中付カラー159	18
ソニー・ミュージックエンタテインメント	中付カラー160	19
ファミリーソフト	中付カラー161	20
魔法	記事広告167	21
日本ファルコム	表3	22
レコード関連		
コナミレーベル(キングレコード)	中付カラー149	23
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー237	24
ポニーキャニオン	記事中カラー242	25
学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー19	26
東京ゲームデザイナー学院	前付26	27
中古基板販売		
キョーワインターナショナル	記事中280	28
トライ	記事中282	29

キリトリ線

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド

新作ゲーム大量発表
うぃん!! ウィン!! Windows … 162
ベーマガ・パソコンゲームSelection
花火職人になろう! … 167
スパイクラフト … 168
エア・アサルト … 169
海外ゲーム大使館 マクシス特集 … 170
俺コレ スーパーライトメンソール … 172
G I 選ばせていただきますSPECIAL
ジャングルパーク観光ガイド … 173
キャラクターの背景設定に迫る!
ダンシングアイ
ALL DATA&VISUAL ENCYCLOPEDIA PART1 … 174
PART2 … 248
2人の追加キャラ決定!
ストリートファイターEX … 179
基礎知識&基本戦術を伝授!!
ウォーザード … 180
新システムを斬る!
サムライスピリッツ天草降臨 … 182
パソコンゲームに思いを馳せて … 184
1984年・Part5『新しいゲーム性の萌芽』
アーケードゲームグラフィティ … 186
ベニー松山のコメント掲載!
プレイステーションJournal … 189
ナイツからクリスマス・プレゼントが?
サターン最前線 … 190
『マリオカート64』新画面公開
N64新聞 … 192
最強移植!?『ぷよ通決定盤』
とことんぷよぷよ通 … 193
ALL ABOUTシリーズ情報局 … 194
これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!
96年11月に発売される全356本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 195
ファイナルステージ … 243
バーチャファイター3セミナー … 244
サイキックフォース命EX … 247
アーケードゲームギャラリー
『プリクラ大作戦』 … 254
徹底攻略スタート!!
ブランディッシュVT … 257
●ゲーム考現学 … 260
●読者の闘技場for Windows95 … 262
●レスキュー! COMPUTER GAME … 264
●WILD CARDS … 266
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 267
●読者のページ～あくせすROOM … 270
●おたのしみ読者プレゼント … 271
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 272
●CHALLENGE! HIGH SCORE! … 273
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 281
●中古パソコン機器 Buyer's Guide … 283
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 288

▶▶▶ここからあとのページでは,コンピュータを使った楽しいソフトウエアや,その周辺の話題を満載しています。

SEGA SATURN

デジタルサーカス

セガサターンにあのボリショイサーカスがジョイント！

セガサターンのデジタル技術と、ボリショイサーカスの超人的サーカス技術がひとつになった！スーパーエンターテイメントライブアクション。

会場でのアンケートにお答えいただいた方の中から抽選でNEWファミリアやアルバスプーン限定モデルなどの豪華賞品が当たる！

協賛：
株式会社服部セイコー
マツダ株式会社
株式会社日立製作所
日本ビクター株式会社

会場・日時

横　浜：ランドマークタワー	11/9(土)・10(日)	福　岡：キャナルシティ	11/9(土)・10(日)
札　幌：新千歳空港ターミナルビル	11/16(土)・17(日)	広　島：基町クレド	11/16(土)・17(日)
東　京：東京ジョイポリス	11/23(土)・24(日)	名古屋：ナディアパーク	11/23(土)・24(日)
東　京：恵比寿ガーデンホール	11/30(土)・12/1(日)	大　阪：梅田ステラホール	11/30(土)・12/1(日)

※お問い合せは、お客様相談センターへ

SEGA SATURN 2nd Anniversary

HAPPY Xmas NiGHTS

キャンペーン

11月22日～12月25日

今、セガサターン本体にX'masバージョンのナイツが付いてくる。

SEGA SATURN TM

※商品が無くなり次第終了となります。

希望小売価格
¥20,000(税別)

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

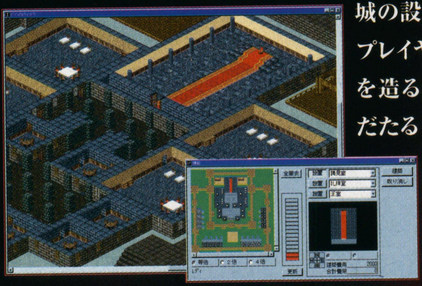
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http;//www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

KONAMI
ゲームミュージック界の2大ギタリスト夢の競演。
古川もとあき、そして並木晃一
超強力ユニット「F/N」が誕生！ 名曲「ポリスノーツ」をフルアレンジ。
Motoaki Furukawa
Koichi Namiki
POLICENAUTS F/N
1.JUST WHO I NEEDED TO SEE 2.MY LOVE 3.ANA'S THEME
4.THEME FROM "NEWS ORDER" 5.LAVENDOR 6.THE MOVEMENT OF CLOUDS
7.GIRLS 8.KAREN 9.LIVING IN THE REAL WORLD
10."POLICENAUTS" END TITLE
NOW ON SALE
CD:KICA 7724 税込¥3,800
劇的音世界、再構築。
MIDI POWER Proシリーズ第3弾「ポリスノーツ」がいよいよ登場！
「ポリスノーツ」の完成度の高い音楽が限定生産のデータフロッピー付きで発売！
コナミ・ゲーム・ミュージック・ファンの皆様には「POLICENAUTS F/N」と共に、必聴していただきたい一枚です。
■矩形波倶楽部の古川もとあきゲスト参加。
■聴けばわかる、データも見れる。CD&2DDの強力カセット。
■CD収録曲より譜面1曲、SMFデータ5曲（ローランドSC-88推奨）付属。
MIDI POWER Pro3
POLICENAUTS®
CD:KICA 7729
税込¥3,800
限定発売！
●収録曲
1.OLD L.A. 2040
2.L'AMOUR IMPOSSIBLE
3.EMBARRASSMENT
～MURDER SHOOT～FOR ANGELS
4.GIRL
5.BCH H.Q.
6.LAVENDER
7.NO.NO.NO!
8.ANA'S THEME
9 .ICY OFFENCE AND DEFENCE
10.PAST YEAR AT SUNSET BEACH
11."POLICENAUTS" END TITLE
●2DDフロッピーディスク収録曲
1 .EMBARRASSMENT～MURDER SHOOT～FOR ANGELS
2 .LAVENDER
3 .ANA'S THEME
4 .ICY OFFENCE AND DEFENCE
5 ."POLICENAUTS" END TITLE
11.21 ON SALE
PS版で話題の「ヴァンダルハーツ」のテーマ曲と
大人気の「幻想水滸伝」のCM曲を収録したCDシングルです。
悲しみを燃やして
予感
(歌)ヤドランカ
CDS:KIDA 7616 税込¥1,000
ヤドランカは旧ユーゴでの民族紛争が激化したため帰国を断念し、日本を拠点に演奏活動を続けるシンガーソングライター。
このCDの売上金の一部は(財)日本ユニセフ協会を通じて、開発途上国の子どもたちの健全な発育のために役立てられます。
NOW NO SALE
同時に「ヴァンダルハーツ」の
オリジナル・ゲーム・サントラも発売！
ヴァンダルハーツ
オリジナル・ゲーム・サントラ
全46曲収録した充実の仕上がりです。
壮大な音楽をぜひ味わってください。
CDS:KICA 7725 税込¥2,200
KONAMI INFORMATION
1 イベント情報 丹下 桜1st Full Album「Be Myself」発売記念イベント
*詳しい参加条件、時間などは各問い合わせ先までお尋ねください。
●11.21(木)札幌 札幌パトス 問:ベイクリスタル 011-841-6428 ●11.30(土)福岡キャビンホール 問:アニマップ本店 092-731-5256
●12.1(日)名古屋ナディアパークイベントスペース 問:ヤマギワソフトナディアパーク 052-265-2111 ●12.7(土)静岡すみや本店2F
オレンジホール 問:すみや本店 054-251-1233 ●12.8(日)荻窪 新星堂荻窪店ホール 問:新星堂各店 or 03-3393-5165
●12.13(金)群馬 足利ハマダ 問:足利ハマダ0284-41-2301 ●12.14(土)川越 アニメイト川越 問:アニメイト川越 0492-25-0020
●12.15(日)大宮 大宮西武屋上 問:ヤマギワ大宮店 048-641-7325 ●12.19(木)浜松イケヤサウンドプラザ3F 問:イケヤMM店
053-453-5550 ●12.22(日)恵比寿 恵比寿ガーデンルーム 問:アニメイト03-3957-1234
2 ライブ情報 金月真美、長沢ゆりか Joint Live
●日時:11.22(金) 開場18:00 開演19:00
11.23(祝日・土)①開場13:00 開演14:00
②開場17:30 開演18:30
●会場:渋谷 ON AIR EAST(オールスタンディング)
●入場料金:¥3,605(税込) SOLD OUT間近！お早めに！
●チケット:チケットぴあ、アニメイト本店(03-3957-1234)
3 ラジオ情報 大好評オンエア中！「KONAMI Presents 金月真美MOONLIGHT LIPS」
●関東地区:FM NACK5(79.5FM) 毎週金曜 23:30～24:00
●関西地区:ラジオ大阪 毎週日曜 21:30～22:00
KONAMI 制作・発売元：コナミ株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
販売元：KING RECORDS

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会
※Microsoft,Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
※Pentiumは米国Intel Corporationの商標です。 ※その他記載の商品名および会社名等は登録各社の商標および登録商標です。
●お求めは全国のパソコンショップにて。●通信販売(送料無料)をご希望の方は、住所・郵便番号・氏名・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留にて当社までお申し込みください。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。

Windows®95専用

世界でただひとつ。
あなただけの「城」が造れる!

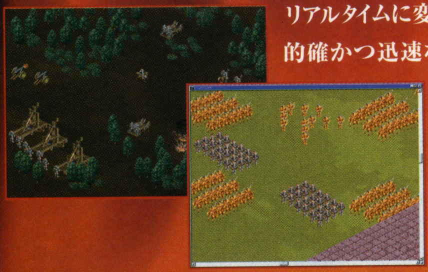


城の設計、建築、増改築はすべてプレイヤーの自由。思い通りの城を造ることができます。世界に名だたる「名城」を築くことができるか、それはあなたの腕次第なのです。

世界統一を目指し、
最強の軍団を作り上げよう!

最強となるために必要なものは、十分な装備と優秀な指揮官です。部隊編成、フォーメーションの決定など、「総司令官」の為すべき仕事は実に多いのです。

瞬時の判断が、戦闘の勝敗を左右する!



リアルタイムに変化していく戦況に応じて、的確かつ迅速な指示を与えなければ、自軍を勝利へ導くことはできません。戦場では一瞬たりとも気を緩めることはできないのです。

※画面は開発中のものです。

アートディンクオリジナル
最新作12月発売予定

予定標準価格9,800円(税抜)

HD HARD DISK ONLY　CD-ROM

●OS:Windows95日本語版●CPU:Pentium／100MHz以上(推奨Pentium／133MHz以上)●必要メモリ:24MB以上(推奨32MB以上)●ハードディスク専用／ハードディスク空き容量:50MB以上●ディスプレイ:800×600ドット以上/256色表示可能ディスプレイ●対応音源:PCM音源対応●CD-ROMドライブ:2倍速以上(推奨4倍速以上)●要マウス

発売決定!

ブリッツシュトラーセ　公式ガイドブック(仮題)
発売元　株式会社ゼスト

Copyright © Artdink.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010　株式会社アートディンク

YUVO
P'
PRO
P-PROJECT TEAM
SINCE・1995

わかっていたんだよ・・・全て・・・

知っていたんだよ・・・君の事は・・・

ラ・ム

R·A·M 1

—NEW EVOLUTION ORGANIZE—

©P'PRO/GMF,1996

PC9801シリーズ（i386マシン以降対応）
ハードディスク専用
メモリ1.6MB以上
（CPU:i486SX、33MHZ以上
RAM:4.6MB以上推奨）
PC9801用MS-DOS Ver.5.0以降（Windows95可）

絶賛発売中!!

FD版￥9800（税別）
CD-ROM版￥9800（税別）

販売元：GMF
〒101　東京都千代田区外神田2-18-10
TEL．03-3257-2380
開発　YUVO/P'PRO 大平技研工業（株）
©P'PRO/GMF,1996

■通信販売情報はインターネットのホームページでごらん下さい。(特典あり)
http://www.tgl.co.jp

企画・開発・販売　株式会社テイジイエル　本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL1996

アバロンヒル
ゲームソフト
コレクション
AVALON HILL GAMESOFT COLLECTION

その日、史上最大の作戦は決行された。

1944年6月6日、D-DAY。連合軍は史上空前の大兵力をフランス沿岸に集結させた。そして迎え撃つドイツ軍との壮絶な戦いが始まる。

このゲームは、第2次世界大戦時の「ノルマンディー上陸作戦」を当時の様々な公文書に基づき忠実に再現した、本格ミリタリー・シミュレーションゲームです。プレイヤーは航空機による空爆や、海からの艦砲射撃などを駆使しつつ、7つの難易度の異なるシナリオをプレイします。

■1～2人プレイ可能 ■電子メール対戦対応

※画面は開発中のものです

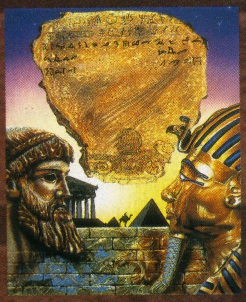
Windows95 & Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
品番：GLA-00270

希望小売価格
9,800円(税別)

D-DAY

WWII Military Simulation
WWIIミリタリーシミュレーション

'96.12
◆発売予定◆
スターリングラード
希望小売価格
9,800円(税別)
●Windows95&Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
●品番：GLA-00370



'96.12
◆発売予定◆
ADVANCED CIVILIZATION(仮)
～文明の曙～
希望小売価格
9,800円(税別)
●Windows95専用
CD-ROM
●品番：GLA-00470

ロンメル装甲師団1941
絶賛発売中!!
希望小売価格
9,800円(税別)
●Windows95&Macintosh
ハイブリッドCD-ROM
●品番：GLA-00170

フライトコマンダー
1997年 春 発売予定

Over the Reich(仮)
1997年 春 発売予定

■動作環境
＜Windows95＞●OS:Windows95日本語版専用●CPU:Pentium／75MHz以上を推奨●メモリ:16MB以上の実装メモリを推奨
●要ハードディスク●ディスプレイ:640×480ドット以上／256色表示可能なカラーディスプレイ●要CD-ROMドライブ
●要Direct Xに対応したビデオカード、サウンドカード
＜ Macintosh ＞●CPU:PowerPCまたは68020以上●システム:漢字Talk7.1以上●メモリ:6MB以上の空きメモリ
●要ハードディスク●ディスプレイ:256色以上、13インチ以上●要CD-ROMドライブ

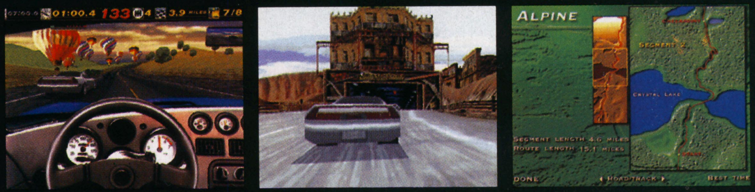
※Windowsは、米国Microsoft社の米国及びその他の国における登録商標です ※Macintoshは、米国アップルコンピュータ社の商標です ※Pentiumは、米国Intel社の登録商標です
©1994 ,1995 The Avalon Hill Game Company.©1996 GLAMS,INC.

グラムス株式会社
〒106東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3F
●この製品に関するお問い合わせは、
下記のユーザーサポートセンターへ・・・
TEL 03-3224-3152
●GLAMSホームページ http://www.glams.co.jp/

人材募集
●募集職種：プログラマー(パソコンソフト開発) 企画・グラフィック ●資格：22～30歳位まで、実務経験2年以上(ボードゲーム、シミュレーションゲームに興味のある方)
●応募方法：履歴書(写真貼付)及び職務経歴書を下記まで郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／問い合わせ先は右記の人事部PC係まで。人事部PC係 TEL.03-3224-3131 担当／島田

ANJIN
前回の戦いは序章に過ぎなかった！
平和を享受するメタ女に忍び寄る新たな戦いの予感。
日増しに勢力を伸ばす天文部に対し、
ついに生徒会が動き始める！
覇を狙う生徒会の一派。対決姿勢をとる天文部。
そして、暗躍する生物部の影。
戦乱再び
イベントは一気に2倍だ！
戦闘シーンもガリガリにパワーアップ！
勿論、特技システムは種類も大幅に追加！
そしてそして、
ユーザーを2度3度と再プレイに走らせた、必殺の
マルチシナリオ・イベントシステムは、今回更に
自然な分岐を目指して超パワーアップ中だ!!
ツアイ
メタ女
12月
発売決定!!
■対応機種：NEC PC−9801シリーズ（RS以降）、9821シリーズEPSON PC−386（GS以降）／PC−486
■動作環境：80386以降搭載機種ハードディスク専用 ■提供メディア：3.5インチフロッピーディスクCD−ROM
■対応周辺機器：26音源ボード 86音源ボード（推奨） 118音源ボード（予定） サウンドブラスター（26互換モード時） WSS音源 バスマウス 増設メモリー ■対応OS：MS−DOS Ver.5.0以上 MS−WINDOWS95
ANJIN 日本アドバンス・テクノロジー株式会社
〒247神奈川県鎌倉市台3-3-13ケー・ユー・プラザビル2F
TEL.0467-43-6663 FAX.0467-47-5451
ホームページアドレス http://www.iijnet.or.jp/nat/anjin/anjin.html

- 米国の著名な自動車雑誌「ROAD&TRACK」の全面的な監修を受けて制作された本格ドライブシミュレーションゲーム。
- 世界の名車8種類を完全に再現。
- 登場する全ての車は、実車のデータを完全にシミュレート。
- ハイライトシーンが自動的に編集され、レース後、再現が可能。
- リプレイ機能搭載。
- ゲーム中の視点は運転席など4つから選択可能。リプレイ中、ハイライトシーン再生中も7つの視点で再生可能。
- コースは周回サーキットを含む8つのコース。
- 「ROAD&TRACK」誌より提供された多数の実車映像を収録。
- タイムトライアル、対戦、レース、トーナメントの4つのゲームモード。



Windows® 95専用　CD-ROM
好評発売中　価格：7,800円（税別）

■対応機種、動作環境につきましては、詳しくは商品パッケージの裏をご覧になるか、当社のカスタマーサポート係までお問い合わせください。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

©1996 Electronic Arts. The Need For Speed is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. ROAD & TRACK is a registered trademark of Hachette Filipacchi Magazines, Inc., used under license by Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners, all of which have no affiliation with Electronic Arts.
THIS PRODUCT IS NOT SPONSORED OR ENDORSED BY ANY RESPECTIVE AUTOMOBILE MANUFACTURERS.

ELECTRONIC ARTS VICTOR INC. 3RD ANNIVERSARY

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100（受付時間11:00〜17:00/月〜金）

EA・HOTLINE
03-3222-8412
EAホットライン
最新ゲーム情報がどこよりも早く聞けるテレホンサービス。ゲームの感想などあなたのメッセージをおまちしています。
※製品に関するお問い合わせは受け付けておりません。
※サービスの内容は毎週土曜日に新しくなります。

INTERNET
http://www.ea.com/EAVWEB/
インターネット EAVホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題で満載のEAVホームページ。下のアドレスまで是非遊びにきてください。
http://www.ea.com/EAVWEB/

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中
価格5,800円（税別）
プレイヤー
3タイプから選べ
ます。
95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった
本物のシューティング・ゲームが
遂にプレイステーションに登場！
他では味わえないレーザーボン
バーやボスキャラたちがきっと
プレイヤーの胸を熱くさせる！
首領蜂
DonPachi
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1！
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます。
11月29日発売
価格5,800円（税別）
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc. ©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラボーリング
アンフィニ太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブンイレブン
福島駅
東北本線
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

NEITIV
Nativesoft Inc.

アクションロールプレイングゲーム

OVER THE DESTINY

オーバー　ザ　デスティニー

１２月６日発売!!

価格７、８００円（税別）

（ＣＤ－ＲＯＭ版）

Windows®95 日本語版専用

■メモリ：24MB 以上（推奨 32MB 以上）■ CPU：i486DX2 66MHz 以上（推奨 Pentium / 90MHz 以上）
■ DirectX™ をサポートするビデオカード■ディスプレイ：640 × 480 ドット／ 256 色表示可能なディスプレイ
■ハードディスクに 25MB 以上の空き容量■ CD-ROM ドライブ：4 倍速以上推奨■ CD-ROM AutoPlay 対応
■ DirectX™ をサポートするサウンドカード及びパッド対応

※画面は開発中のものです。
※会社名、商品名等は一般に各社の商標または登録商標です。

〒140　東京都品川区西大井 1-4-15-1603
TEL.(03)5709-2876

ネイティブソフト

Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY
完全3Dエアバトル
入電。危機的状況発生。
重装低空攻撃機
AirAssaultを投入せよ。
米国ソニー・インタラクティブ・エンタテインメント社のプレイステーション用ゲームがWindows95上に登場。5種類の兵器と数々の操縦テクニックを駆使して謎の軍隊クリールの要塞を攻略せよ。
PC-9821動作確認済
日本語音声吹替
（ゲーム中の文章は英語で表示されます）
日本語取説付
AirAssault
3Dシューティングゲーム
エア・アサルト
CD-ROM for Windows95
好評発売中
価格￥5,800（税抜）／SRRD 22
発売元：㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
販売元：㈱SME・インターメディア
http://www.nm.sme.co.jp/airassault/
お買い求めは、全国有名書店・レコード店・ゲーム店で!!
プレイステーション版も好評発売中!!
爽快なシューティングとフライトシュミレーターのカタルシス! 空中静止のホバリングやローリング、きりもみ等多彩な飛行アクションが完全な3D環境の中でプレイヤーにリアルに迫る。全方向から押し寄せる集中砲火をかわしながら各ステージに隠された謎を解き、ミッションクリアを目指せ!! リアルなグラフィクスと迫力のサウンド、精巧な操作感とシューテイングの爽快感、そして謎解きのアドベンチャー要素が一気に楽しめる。
SIPS-60005￥5,800（税抜）
発売元：㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
問い合わせ先：㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター：03-3475-7444
©1996 Sony Interactive Entertainment. AirAssault is a trademark of Sony Interactive Entertainment.
※記載されている会社名、商品名は各社の商標または登録商標です。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
PlayStation

装甲騎兵
ボトムズ
©サンライズ
THE REAL BATTLE
リアルバトル
最低野郎の夢、実現！
自分だけのオリジナルATで戦う、本格バトリングシミュレーション登場!!
ARMORED TROOPER
Voice
Operated
Temperamental
Organised
Mandatory
System
◆自分のオリジナルATで戦うバトリングシミュレーション！◆数百種類のパーツを組み合わせオリジナルのATがエディット可能！◆TV、OVAシリーズに登場するほぼ全種類のATがエディット可能！◆パーツを組み合わせるだけでなく、ATのパーツ改造により性能を最高2倍まで強化可能！◆ATだけでなく、パイロットの能力値も平行して鍛える育成シミュレーションを搭載！◆クリアしたATとパイロットのデータで、他人の作ったATとの対戦が可能！◆市販のグラフィックエディタで作成したオリジナルの顔データをプレーヤーキャラクターの顔として使用可能！
11月15日発売予定
■PC9801 VM21/UV21以降
■MS-DOS 5.0以降
■ハードディスク専用
■バスマウス専用
■FM音源ボード対応
■予定価格 9,800円(税別)
通信販売のお知らせ　TEL03(3924)5435(ユーザー対応) FAX03(3978)3498で受け付けております。
☆ファミリーソフト通信販売でお買い求めいただいた方に、「特製オリジナルテレホンカード」をプレゼント!!
■電話受付時間：月～金曜日AM10:00～PM5:00まで　■FAX：住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上送って下さい。　■通販システムは、電話1本で商品が4日以内にお手元に届きます。(送料、消費税はサービス)
No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん!! ウィン!! NEWS マイクロソフトがWindows95用ゲーム4タイトルを発表!!

マイクロソフトのゲームというと，ロングセラーをつづける『Microsoft Flight Simulator』や，ネットワーク対戦も可能になった本格的ゴルフゲーム『Microsoft Golf』などが有名。どれもきっちり作り込んである完成度の高い作品だけれども，忘れてはならないのが，Windows95の発売直後にゲーム・ユーザーを驚かせてくれた『Microsoft Fury³』。今回マイクロソフトから発表された4タイトルのなかには，なんとその『Fury³』の続編も含まれているのだ。発売日順に紹介していこう。

まずは11月22日に発売されるのが，『Microsoft Deadly Tide for Windows95』。随所にストーリーを盛り上げるムービーが織り込まれた3Dシューティング。5年前に地球に飛来して以来，着々と海中で地球侵略をくわだてていた水棲エイリアンが敵で，プレイヤーは，プロトタイプの水中戦闘機に乗り込んだり，ハイドロスーツを身にまとったりして闘うというもの。

つぎに発売されるのが，12月13日予定の『Microsoft Close Combat for Windows95』と『Microsoft Monster Truck Madness for Windows95』の2本。

前者は第二次大戦が舞台の戦術級シミュレーション。ノルマンディー上陸作戦後，オマハ海岸からパリに通ずる重要拠点サン・ローにいたるまでの43日間におよぶ戦闘を描いている。ヘックス上にユニットを配置するようなタイプのものではなく，装甲車両や戦車，歩兵といったユニット群がマップ上を自由に動きまわるのが特徴だ。プレイヤーは小隊単位で各ユニットを操作し，命令を受けた兵士たちは戦争心理学者の協力を得て開発されたAIによって行動するという。

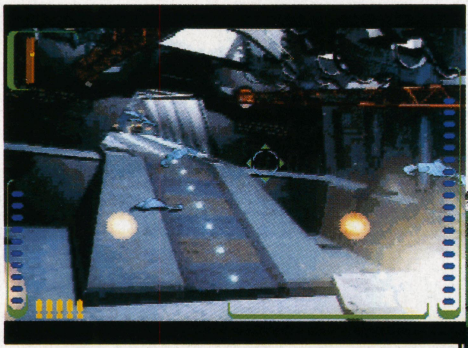
また，後者はアメリカに実在する12台のモンスタートラックでオフロードを走り回るという豪快なレーシング・ゲーム。「Drag」「Circuit」「Rally」という3種類の競技が用意され，また，それらを通しての総合得点を競う「Tournament」というモードも用意されている。

そして残る1本は，'97年春までに発売される予定の『Microsoft Hellbender for Windows95』。これこそが『Fury³』の続編で，敵となるのはまたもやバイオン。Direct 3Dに対応した3Dシューティングであるこの作品は，LANやインターネットを通じて8人までのマルチプレイヤー・ゲームが楽しめる。

どれもかなり期待してよさそうだぞ。

■Microsoft Monster Truck Madness for Windows95

「Drag」では障害物の用意された1／4マイルのコースを走り抜け，「Circuit」ではオフロードのコースを規定数ぶん周回，「Rally」では市街地やダートコース，浜辺など変化に富んだコースでタイムを競う。価格は5，800円。



■Microsoft Deadly Tide for Windows95

Direct DrawとDirect Soundが使われ，ビジュアルもサウンドも力を入れて作ってあるという。15のレベルに渡って多彩なミッションが展開し，ムービーがストーリーを盛り上げる。なんとCD-ROM4枚組という大作で，7，700円。

■Microsoft Close Combat for Windows95

戦争心理学者の協力を得て開発された戦術AIエンジンを搭載している戦術級ウォー・シミュレーション。キャンペーン・モードを搭載しているほか，好みの戦闘場面を選んでプレイすることもできる。5，800円。

■Microsoft Hellbender for Windows95

Direct 3Dの威力がどれほどのものか，この作品ではっきりするのではないだろうか。シークレット・ワールドや隠しオブジェクトなどが盛り込まれ，『Fury³』よりも内容的にかなりパワーアップしているようだ。5，800円。

うぃん!! ウィン!! NEWS タイトーの'80年代作品をリメイクした『タイトーレトロアーケードパック』登場

マイクロソフトがナムコの昔懐かしい四つの作品をまとめてWindows95へと移植を行ない，『Return of Arcade』として発売したのは記憶に新しい。今度はイマジニアがタイトーの'80年代の作品をWindows95用ゲームとして発売することになった。

収録されるゲームは『バルーンボンバー』に『アルペンスキー』，そして『フロントライン』の3作品。どれもゲーム・センターではかなりのヒットを記録した作品だ。

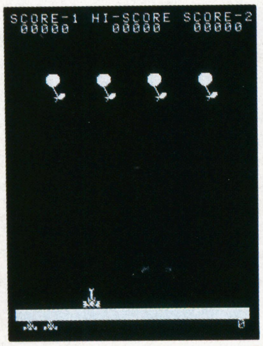
'80年に作られた『バルーンボンバー』は，列車砲台から風船につるされた爆弾を撃つという固定画面のシューティング。撃った弾が風船に当たると，爆弾が落ちてきてレールは破壊され，移動できる範囲がせばまってしまうという，単純ながら，なかなか奥の深い名作であった。

おつぎの『アルペンスキー』はその2年後，'82年の作品で，ゲレンデスキー，スラローム，ジャンプの3種類のスキー競技が楽しめるという作品。画面こそそれなりにチープではあったが，内容を見れば，当時としては豪華なものだった。

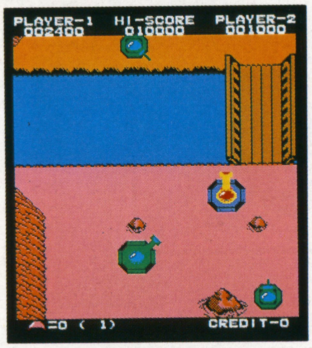
残るひとつはX1などにも移植された'83年の大ヒット作『フロントライン』。谷間や草原，砂漠を抜けて，単身敵の要塞へと攻め込んでいく兵士が主人公で，装甲車や戦車を入手できればパワーアップ。かなり新鮮なシステムだったと言えよう。

ちなみに発売日は12月20日。価格は5,800円。メディアはCD-ROM。Direct Xが動作する環境が必要だ。

■アルペンスキー
ステージによってゲーム内容が変わり，しかもそれが成功している例は，当時としてはかなり少なかったように思う。



■バルーンボンバー
『スペースインベーダー』から派生してきた作品のひとつ。動ける範囲がせまくなるというアイデアは秀逸。



■フロントライン
基本は非力な歩兵だが，戦車に乗り込めば一気にパワーアップ！ '80年代のタイトーの代表作の一つ。

©TAITO CORPORATION 1996／PROGRAMED BY IMAGINEER 1996

うぃん!! ウィン!! NEWS NECがPower VR搭載の3Dアクセラレータボード「PC 3D Engine」を発売!!

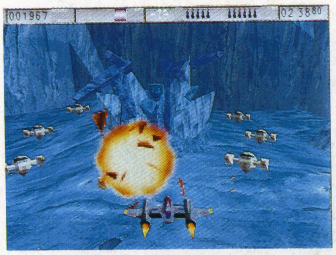
以前にこのコーナーで少しだけ紹介したことのあるNECの3Dアクセラレータ，Power VR。このチップを搭載した製品が，いよいよ年末に発売されることになった。その名も「PC 3D Engine」。

この「PC 3D Engine」，いわゆる一般的なビデオカードとちがい，描画に関する仕事全般を請け負うわけではなく，3Dグラフィックに関する処理だけを担当する。実際の利用には，もう1枚のビデオカードが必要で，できあがった3Dの映像は，PCIバスを通して，そのビデオカードのフレームバッファに描かれることになる。そのため，グラフィックス関係の拡張カードなのに，画面出力のためのRGBコネクタをいっさい持たないという，ちょっと変わった外見をしている。

回路を単純にし，コストをより低く抑えるため，というのが，こういった設計にいたった理由だろう。もちろん既存のハードウェア資産を有効に活用する，という意味もある。

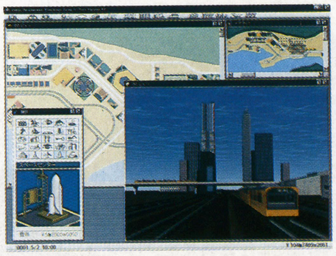
ちなみに，この「PC 3D Engine」と同じように，2Dのビデオカードと組み合わせて使う3D専用のボード，という製品は，ダイヤモンド・マルチメディア社も予定している。3Dfx Interactive社の「Voodoo Graphics」というチップセットをベースにしたこの「Monster 3D」という3Dアクセラレータも，同じく年末の発売予定。こちらも注目していきたい。

なお，「PC 3D Engine」の価格はまだ未定だが，NECでは3万円以下に抑える意向だ。



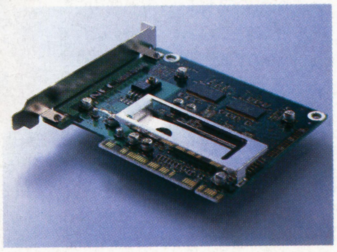
▲PC 3D Engine対応の新作『レボルト』。各エリアに隠された複数の「ゲートキー」を探しだし，その最深層に潜むボスを目指す3Dシューティング

▼プレイステーションで人気を博したカプコンの『バイオハザード』も，「PC 3D Engine」ゲーム・ソフトとして予定されている（写真はPS版のもの）



▲先月号でも少し紹介されている，アートディンクの『A.V.』。これもNEC「PC 3D Engine」が装着されたパソコンでないと遊ぶことはできない

▼一般的なビデオカードとちがってRGB出力コネクタのない「PC 3D Engine」。搭載されている4MBのメモリは，テクスチャー用として使われる



かわいいマドレーヌが人形劇で人助け

パリのマドレーヌ ～たのしいにんぎょうげき～

■EAV ■Windows3.1/95
■CD-ROM ■4,800円

筆者はまったく知らなかったのだけれども，この物語の主人公，マドレーヌは，1939年に絵本が発売されて以来，ビデオやCD，テレビ番組などで，世界中の子供たちに愛されてきたキャラクターなのだそうだ。この『パリのマドレーヌ ～たのしいにんぎょうげき～』は，その小さな女の子，マドレーヌを主人公としたエデュテインメント・ソフト。

マドレーヌがミス・クラベルたちと暮らす家の隣には，傷ついた動物たちをはじめ，たくさんの動物の世話をしているベネーおじさんが住んでいる。ところがこのおじさん，家賃が高すぎて払えずに，パリから引っ越さなくてはいけなくなってしまった。とても仲のよいこのおじさんを助けるために，マドレーヌは人形劇をやることを思いつく。そこで，マドレーヌはいろいろなところを歩きまわり，人形を作るための材料を集め，みんなに知らせるためのチラシを印刷して配らなくてはならないのだ。

基本的に操作はすべてマウスで行なう。さまざまな仕掛けの隠された画面のあちこちをクリックし，つぎつぎに起こるイベントを楽しみながら，ストーリーを進めていくのだ。

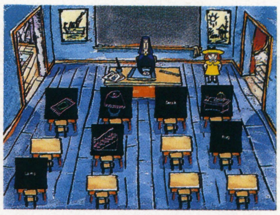
このゲームでは，英単語の勉強ができる絵合わせゲームや，人形劇のステージを完成させるための塗り絵などもストーリーのなかに織り込まれている。そういったことを通して，問題解決力や判断力，創造力を養っていく，これはそういうソフトなのである。

ストーリー全体の長さはさほどではないものの，画面のあちこちをクリックして起こるイベントは驚くほどの数が用意されている。パステルタッチのグラフィックはキレイだし，マルチメディアな絵本としても，十分楽しめるような作りになっている。

◀これがベネーおじさん。このおじさんのために，人形劇を開くのだ

▲どこの画面も，数多くのイベントが隠されている。マウス・カーソルがマドレーヌの似顔絵に変わったら，何かがある証拠

▼人形劇に使う人形は，屋根裏に置いてある。しかしそこへ行くには，まずハシゴを降ろすためのクサリを見つけてこないと



▲マドレーヌたちと暮らす，ミス・クラベル。ここでは英単語を勉強することのできる，絵合わせゲームが楽しめる

プラレールと電車にくわしくなれる

電車だいすきプラレールワールド

■トミー ■ハイブリッド
■CD-ROM ■5,800円

以前，このコーナーで，パソコンの画面のなかで自由に線路を組み合わせ，プラレールを走らせて楽しむことができるという『デジタルプラレール』を紹介した。今回紹介するこの作品も，プラレールが題材になっているけれど，内容的にはまったくちがうアプローチがなされているのが特徴だ。

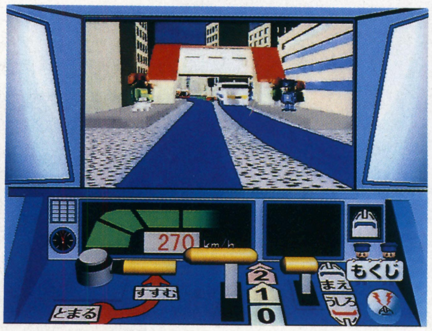
用意されているメインメニューは，3Dで描かれた街のなかを，プラレールの運転席からながめることができるという運転シミュレーション「ぼくも わたしも うんてんしゅ」，実際の電車の映像とプラレールのものとを比較しながらながめることのできる「プラレールでんしゃずかん」，精密にモデリングされた新幹線のぞみ号をいろいろな角度から見られる「3Dのぞみ」，四角いピースを並べて元絵を完成させるという「プラレールぱずる」，現在発売されているプラレールのシリーズ商品100アイテムが紹介されている「プラレールかたろぐ」の全5項目。

なかでも一番の目玉となるのは，「ぼくも わたしも うんてんしゅ」だろう。実際には用意されたムービーを，操作にあわせてスピードを切り替えて再生しているだけ，と言ってしまえばそれまでなのだが，流れていく風景に登場する駅や踏切，樹木などは，プラレールの実際の商品をきちんとモデリングして描かれているところがポイント。たしかにプラレールの世界を走りまわっている気分にさせてくれるのだ。また，はるか昔にプラレールで遊ぶ世代を過ぎてしまった筆者としては，現在のプラレールの世界を知ることのできる「プラレールかたろぐ」も，なかなか楽しめた。なんだか凝ったアイテムがたくさん発売されているんだねぇ。おじさん驚いちゃったよ，と，時代の流れを感じさせてくれるのだ。

▼電車の映像とプラレールの対比が楽しい「プラレールでんしゃずかん」。プラレールってリアルすぎないところがよいのだ

▲正方形のピースを並べて，元絵を完成させていく「プラレールぱずる」。完成すると電車が走るのがかわいい

▼今では“自動改札”なんてのも商品化されてるのね。知ってた？ 100アイテムが紹介されている「プラレールかたろぐ」



◀3Dで構築された街の中を走りまわることができる「～うんてんしゅ」

柳生 博に逢えるっ!

100万円クイズハンター

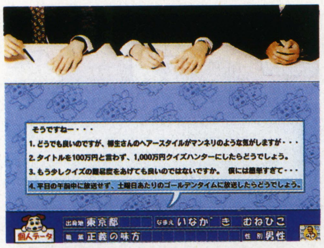
■富士通パソコンシステムズ ■Macintosh&Windows95ハイブリッド ■CD-ROM ■6,660円

一時期はすごくたくさんあったのに，今ではすっかり見られなくなってしまったものに，「視聴者参加型のクイズ番組」ってものがある。ひょっとすると，今現在放映されているのって，「パネルクイズ アタック25」くらいなのではないだろうか?

ま，それはさておき。この『100万円クイズハンター』は，同名のクイズ番組をパソコン・ソフトとして復活させたクイズゲーム。ゲームモードは三つ用意されていて，まずは番組への出場申し込みハガキを記入するところからはじめる「とことんクイズハンター」，いきなり番組に出場するところから遊べる「いきなりクイズハンター」，収録されている3択クイズから25問に挑戦する「まじめにクイズハンター」という，3とおりの遊びかたを選ぶことができるようになっている。

このうち，「とことん〜」と「いきなり〜」は，パネルで出題のジャンルを選択し，それに正解するとパネルに隠されていた賞品がもらえるというように，題材となっている番組と同じように進行していく。後半の“ハンターチャンス”ももちろんしっかり再現されていて，ライバルが獲得した賞品を奪い取ることができるようになっている。もっとも，この“ハンターチャンス”がなければ，このクイズのおもしろさというのは，ほとんどなくなってしまうのだが。監修にテレビ朝日があたっているだけあって，登場する柳生博などの声は，実際の放映そのまんま。惜しいのは柳生博は止め絵で登場するだけで動かない点。これもテンポが悪くなるよりは正解かもしれない。

収録されている問題は比較的カンタンなものばかりで，賞品を独り占めという，まるで夢のような勝ちかたも不可能ではないぞ。



▲番組宛てに出場希望ハガキをだすところからはじめられる「とことん〜」では，予選で面接も行なわれる(笑)

▼ジャンルにわけられたパネルをめくると3択のクイズが出題される。正解すればそこに隠された賞品が手に入る

▲前半のクイズでゴールデンハンマーを獲得していると，他人の賞品を奪い取るハンターチャンスで有利になるぞ

▼ハンターチャンスでもっとも高価なバイクを奪取! このえげつない闘いが「クイズハンター」の魅力なのだ

マイクロソフト図鑑シリーズ第5弾!

マイクロソフト航空図鑑・Microsoft World of Flight

■マイクロソフト ■Windows3.1/95 ■CD-ROM ■7,800円

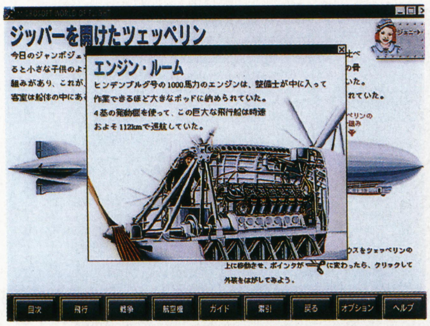
恐竜や危険な動物たちなど，今までさまざまなジャンルについて触れてきたマイクロソフト図鑑シリーズの最新作は，航空技術の発達を，わかりやすく解説してくれる『マイクロソフト航空図鑑』。

筆者お気に入りのこのシリーズも，ついに第5弾まできた。完成度の高さは相変わらずで，うれしいかぎり。航空技術の発展の経過や，歴史上に残るような航空関係の著名人など，広く浅く，さまざまな情報が網羅されている。

この“広く浅く”というところが，このシリーズの作品に共通した長所だと筆者は思っている。ついていけなくなるほど難解でなく，退屈になるほど平易すぎるということもない。しかも，視野のせまさに窮屈(きゅうくつ)な思いをすることはなく，それでいて，散漫な印象を抱かせないていどに幅広く。このサジ加減が絶妙なのだ。収録する情報の取捨選択と，その整理のしかたが上手なのだろう。

ちなみに，収録されている情報は「飛行」や「戦争」「航空機」というテーマ別に探していき，そこからイモヅル式にいろいろな情報へたどり着くこともできれば，9人の航空関係者の案内を受けながらゆっくり決められた流れのなかで閲覧(えつらん)していくこともできる。自分の気に入ったスタイルで楽しもう。

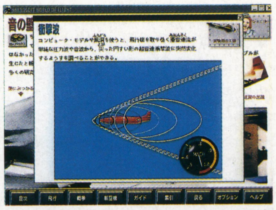
こういうタイトルって，作るのはけっこうカンタンそうに思えるかもしれないけれど，決してそんなことはないはず。その証拠に，ひとつのジャンルについていろいろなデータを収録した，図鑑だとか，データベースだとか言われている作品はたくさん世の中に存在するけれど，舌足らずだったり，マニアックすぎたり，収録されている情報の見通しが悪かったり。このレベルの完成度に到達しているものはあまり見かけないというのが実状だ。



◀ヒンデンブルグ号のエンジン・ルーム。イラストのクオリティも高い

▲なんだか濃ゆい人がそろっているが，彼らがこの図鑑のガイドさん。それぞれちがった切り口でこの図鑑を案内してくれる

▼「星の王子さま」の著者は，自分の体験をもとに，航空小説も著していた。人物に関する情報もたくさん収録されている



▲ときにはアニメーションを使って，わかりやすく解説してくれることも。画面は超音速飛行時の衝撃波が起こるその過程

“DOOM”タイプのSF3Dアクション

マラソン2:デュランダル

■アテイン ■Windows95
■CD-ROM ■オープン価格

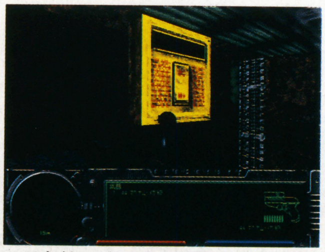
Macintosh版として昨年12月に発売され，1か月で1万本を出荷したという人気のソフト『マラソン2：デュランダル』が，Windows95へと移植された。いわゆる“DOOM”タイプに属する3D視点のアクション・シューティングで，植民船マラソンでの勝利に酔いしれる間もなく，悪漢コンピュータ・デュランダルによって，ふたたび闘いの渦中へと送り込まれてしまった主人公の闘いを描いている。古代文明の遺跡で失われてしまった氏族を探しだし，彼らの秘密をあばく，というのが今回の『デュランダル』での目的だ。

従来のこのタイプのゲームというと，なぜか泥臭いイメージがあったのだけれど，この『マラソン2』は登場する敵キャラが妙にカラフルだったりして，なんだかきらきらしたグラフィックだなぁ，というのが第一印象。前作は宇宙船でのストーリーだったせい，つまり設定による影響が大きいんだろうと思う。このあたり，ひょっとすると，凄惨(せいさん)な殺し合いというゲーム内容とのバランスが取れていないように感じる人も，いるかもしれない。

また，画面に登場するキャラクターのほとんどは敵で，動きまわるものはとりあえず撃ってみたほうが賢明だ，という点はそっくりではあるものの，『DOOM』シリーズなどとくらべて大きくちがうのは，Exitへたどり着けばつぎの面へ進むわけではない，ということ。ステージのどこかにはコンピュータのインターフェースが用意されていて，それでデュランダルと交信などしながら，いろいろな情報を得て，自分が何をすべきなのかを探っていく。ストーリー展開が（ある程度）考えられているというわけだ。

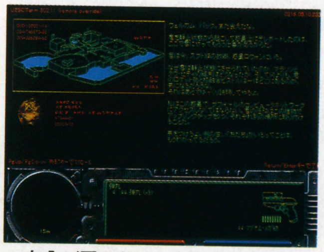
“ボールの取り合い”や“陣地取り”など，多彩なルールでのネットワーク対戦も可能だ。

▼キャラ視点の3Dアクション。画面下には動体レーダーや武器一覧，エネルギー残量などが表示されている



▲これはスイッチの一種。ドアを開けたり階段を出現させたり，いろいろなスイッチが各所に置かれている

▼コンピュータのインターフェース。貴重な情報を得ることができる。開始直後はまずこれを探そう



▲自分が置かれている状況を把握するためには，コンピュータ・ターミナルにアクセスすることは必要不可欠だ

リアルなドライブゲームがWindows95対応に

ニード・フォー・スピードSE

■EAV ■Windows95
■CD-ROM ■7,800円

米国の著名な自動車雑誌「Road&Track」の監修を受けて作られた，リアルな操作感覚が自慢のドライブ・ゲーム『ニード・フォー・スピード』。なにせゲーム中に登場する豪奢(ごうしゃ)なスポーツ・カーは，どれもドライバーズ・シートのグラフィックまでていねいに描かれ，エンジンの性能曲線やハンドルの操舵角など，すべて実車データをもとにシミュレートされているというから，たいしたもの。

IBM-PC／AT互換機用として発売されていたこのゲームが，さらにパワーアップしてWindows95へと移植されたのが，この『ニード・フォー・スピードSE』なのだ。ちなみに“SE”とは，“Special Edition：スペシャル・エディション”の略。

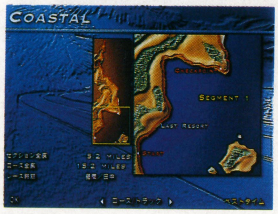
登場するクルマは，ポルシェ911，コルベットZR-1，フェラーリ512TR，ダッジ バイパーRT／10，ランボルギーニ ディアブロ VTなど，8種類。これらのクルマに乗り込み，都会のハイウェイや海沿いの道，山間部のワインディング・ロードなど一般道路やサーキットを駆け抜ける。

クルマのセッティングをマニアックに変更するといったことはできないが，これは実車データを尊重した設計であるため，仕方のないことだろう。

グラフィックはコース設計の妙もあって，かなりキレイ。最近の高速なPentiumを搭載したマシンなら，ストレスなくハイ・クオリティな画面でドライブを楽しむことができるはず。また，多数の実車映像も収録され，ナレーターとして「カーグラフィックTV」でおなじみの古谷 徹が起用されているところも，思わずニヤリとさせられてしまう。

クルマ好きな人に，ぜひ遊んでもらいたい1本だ。

▼コースやクルマの解説など，ナレーターは古谷 徹が担当。あの番組を知っているなら，この配役には納得せずにいられない



▲スピードの表記がマイル表示でなく，キロ表示になっているのは，ローカライズにあたっての配慮によるもの

▼ホイルスピンをさせると，路面にはタイヤマークが残る。失敗した証拠を見せつけられるのは，ちと恥ずかしいのだ(笑)

◀ライバル車とのバトルをするもよし，タイムアタックに燃えるもよし

またまた花火！インタビュー編（前編）

花火職人になろう！

■発売元：魔法株式会社　■価格：9,800円　■対応機種：Windows95　■発売日：12月6日予定

今月は発売元の魔法株式会社の女性プロジェクト・リーダー，小松さちこさん（左写真）へインタビューを敢行。『花火職人になろう！』の魅力を解剖する。　（文／煌竜）

横浜八景島の新年カウントダウン花火を見に行きました

――なぜ「花火」というめずらしい題材を取り上げたのでしょうか？

ちさこ：企画会議の席に，プロデューサーが花火のビデオと本を持ってきたのがきっかけですね。それをみんなで見ているうちに，「いろいろな材料を組み合わせて新しいものを創りだす楽しみがあるし，見た目もきれいだ」と意見がまとまりまして。

――本職の花火屋さんと協力なさったとか。

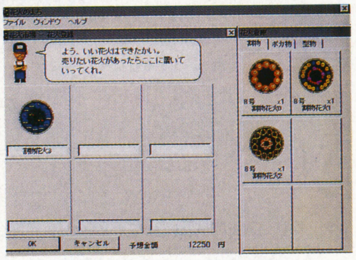
ちさこ：丸玉屋さんという会社から，いろいろと資料をいただきました。逆に夏ごろに体験版をプレイしていただいたのですが，結構おもしろがってくださったようです。

――本物の花火も参考にしましたか？

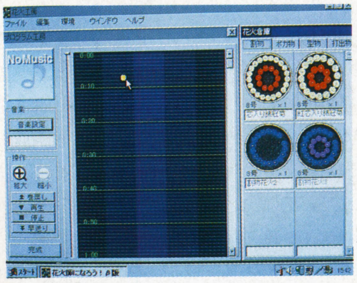
ちさこ：もちろんです。でも企画開始が冬だったので実物を見る機会がなくて，丸玉屋さんがプロデュースされた横浜八景島の新年カウントダウン花火を正月返上で見に行きました。花火の仕込みや自動打ち上げのシステムを一つ一つ紹介してもらい，おまけに関係者の顔をしてベストポジションで見せてもらいました(笑)。冬の空気に光が映えて，いや本当にきれいでしたね。ついでに宿泊先を確保していなかったので，冬の夜中にホテルを探してエライ目に会いました(笑)。

――開発にあたっては，どのような点で苦労されましたか？

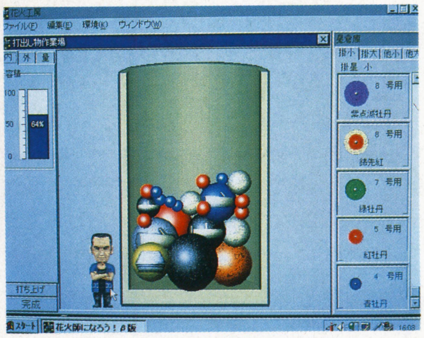
ちさこ：とにかくWindows95の仕様とマシンパワーとの戦いでした。花火の動きよりも光の表現がむずかしくて，スピード，メモリ，パレットと相談しながら試行錯誤のくり返しでした。当初は「引き（「星」の一種）」がうまく表現できず，それが直ったらべつの問題がでてくるといったぐあいです。デザイナーとプログラマーの両方からのアイデアと技術があってこそ実現できたと思っています。写真では伝わりにくいので，実際に動いているところをぜひ見てほしいですね。　（つづく）



▶質の高い花火を作るまで，師匠のもとでの修行はつづく



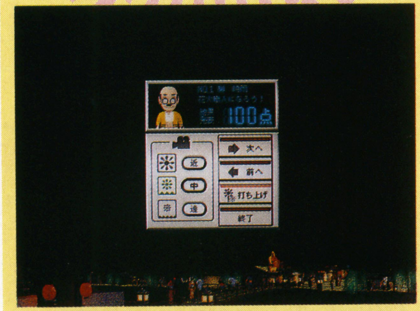
◀作った花火を市場に登録し，買い手がつくと収入になる



▲▶発射筒にいくつもの星を入れて打ち上げると，このとおり。適当に放り込むばかりではなく組み合わせを工夫してみよう

めざせ世界大会　けちらせライバルたち

このゲームには下の6人（＋α？）のライバルが登場する。彼らに勝利するためには，基本をおさえながら独創的な花火を作ることが必要。もちろん彼らの花火も参考にしよう。

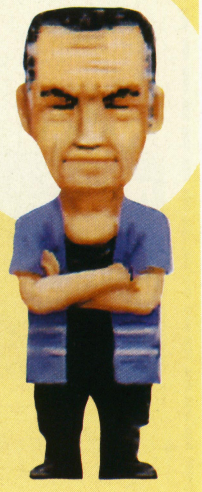


▲競技会の採点シーン。ライバルたちの花火もプレイヤーと同様に採点の対象

菊玉屋 文造（きくたまや ぶんぞう）

▶花火の作りかたを教えてくれる師匠。一生を花火に捧げており，ちょっとドジで頑固なところも

打田虎男　型野 愛　玄重律動　彩 点明　柳 時雨



気分はミッション・インポッシブル！

スパイクラフト

■発売元：アクティビジョン・ジャパン ■対応機種：Windows95／Macintosh
■価格：9,800円 ■Windows95版 12月6日発売予定／Macintosh版 12月20日発売予定

裏の世界に生きる諜報活動のプロ，スパイ。一般には知られていない彼らの活躍を描いた本格スパイAVG『スパイクラフト』が，ついに日本語版で登場だ。（文／八巻将之）

知られざるスパイの実態を忠実にシミュレート！

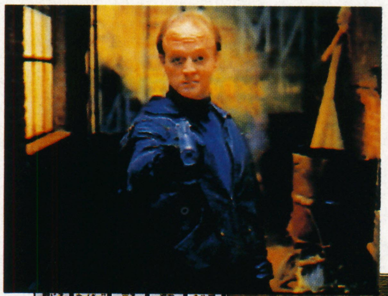
スパイ。映画や小説といったフィクションの世界では比較的，目にする機会も多い彼らだが，その実態となると……。くわしく知る人は，そう多くはないだろう。『スパイクラフト』は，そうした一般に知られることのないスパイの活躍を描いた本格スパイAVGだ。

大統領選挙をひかえた冷戦後のロシア。大勢の支持者が見守るなか，赤の広場で演説中の候補者が暗殺された。同時にCIAはアメリカ大統領の命が危険にさらされているという情報をキャッチする。プレイヤーはCIA工作員となって，大統領暗殺計画の真相を追求し，国家の安全を守らなければならない……というのが本作のおおまかなストーリーだ。

スパイの世界を忠実にシミュレートしているというだけあって，『スパイクラフト』では情報収集一つとっても，こだわって制作されている（らしい）。筆者自身，それほどスパイにくわしいわけではないが「なるほど」と納得させせられるリアリティがゲーム中の端々に感じられるのだ。このリアリティは一体どこからくるのだろうか？

じつは，このゲーム，前CIA長官故ウィリアム・コルビーと，前KGB将軍オレグ・カルーギン両氏の全面的な協力を得て制作されているとのこと。世界の2大諜報機関の元トップが制作にくわわっているのだから，このリアルさもうなずける。さらに脚本はスパイ活動の世界的権威であるジェイムズ・アダムス氏が担当。本作品のため，ハリウッドの一流スタッフの手で撮影されたというムービー映像も収録されており，映画さながらの追力でゲームを盛り上げてくれる。

スパイ映画好きなら，ハマることまちがいなしの『スパイクラフト』。国家の危機を救えるか否かはプレイヤーの働きしだいだ。



◀迫力のムービーが臨場感を盛り上げてくれる

▲CIAのエージェントであるプレイヤーに指令がくだされる。迅速かつ慎重に行動を開始せよ！

PDAを使いこなせ!!

スパイ活動の中でもとくに重要なのが情報収集。的確な情報の入手なしでは国家の危機を救うどころか，自分の当面の行動さえおぼつかない。そこでPDAの出番となるわけだ。PDAとはプレイヤーがゲーム中で使用できる携帯型情報端末のこと。CIA本部との連絡のほか各種データや世界のニュースなどを検索することができる。PDAはゲーム中で頻繁に使用することになるので，早めに操作に慣れておけば，ゲームもスムーズに進行していくぞ。

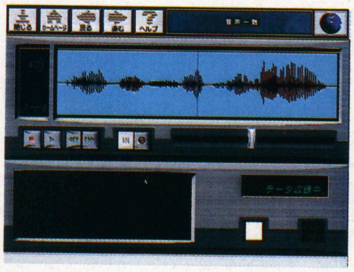
▲さまざまな情報を引きだせるPDA。これをうまく使いこなすことがゲームクリアへの第1歩だ

スパイ稼業もラクじゃない!?

プレイヤーに課せられた使命は前述したとおり，大統領暗殺計画の真相追求と阻止。なんとも責任重大なわけで，それだけに慎重かつ冷静な行動，なおかつスパイとしての才覚が問われることになる。

ここまで読んで「ひょっとして，ムズかしいゲームなんじゃないの？」なんて逃げ腰になってしまった人もいるかと思うが安心してほしい。このゲームは親切にも，スパイの訓練キャンプのところから物語がスタートしてくれるので，必要な専門知識や機器のあつかいは，そこでほとんどマスターできるのだ。全然予備知識がないという人でもスンナリ，ゲームに入っていけるハズ。

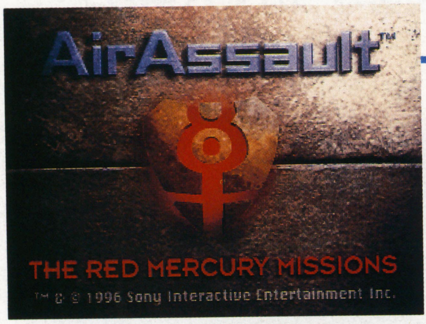
また，このゲームでは一定期間ごとにクイズ形式の関門が用意されており，そこで正しい解答が提示できないと先へ進めないようになっている。だが，出題はキチンとゲームを進めていれば，どれも簡単なモノばかりだし，たとえ解答をまちがっても再トライすることは可能。ハマることはないので，あきらめずに何度もチャレンジしてほしい。



◀要所で出題されるクイズ。決してムズかしい問題ではない

◀射撃訓練も行なわれる。スパイってホント大変だねぇ

Activision is a registered trademark and Spycraft is a trademark of Activision, Inc. ©1996 Activision, Inc. All rights reserved.



本格ハイスピード・シューティング！

AirAssault（エア・アサルト）

■発売元：ソニー・ミュージックエンタテインメント ■対応機種：Windows95 ■メディア：CD-ROM ■価格：5,800円 ■発売中

アメリカ生まれのプレイステーション用シューティングが，早くもWindows95に移植された。数々の飛行テクニックが使用できる秀作だぞ。（文／開田清隆）

重装攻撃機エア・アサルトで敵を撃破しろ！

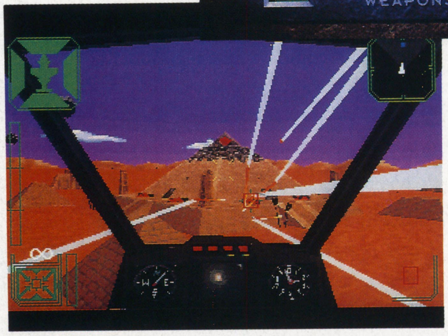
『エア・アサルト』は，ハイスピードな戦闘がウリのシューティング・ゲームだ。高速描写を可能にするDirectXの登場で，Windows95にも多数のシューティングが登場しているが，実際のところ「フライトSLG」の域を脱していない作品が多い。しかしこの作品では，高速な画面処理と操作性の良さでアクション性が高められており，ゲーム専用機のそれに近い仕上がりを見せている。バレルロールやインメルマン反転（どちらも宙返り系の機体旋回術）などの飛行テクニックをスムーズに行なうことができ，敵の砲撃をかわすことはもちろん，すばやい旋回で背後の敵戦闘機を攻撃することも可能なのだ。

さてゲームの内容だが，プレイヤーに課せられた指令は，重装攻撃機「エア・アサルト」を駆り，謎の軍隊「クリール」から「レッドマーキュリー」という物質を奪うこと。エア・アサルトは通常の飛行モード以外にも，空中で停止可能なホバー・モード機能や，高速離脱可能なアフターバーナーが装備されている。これらの機能と，前述の飛行テクニックの両方を使用できるので，フライトSLGで飛行テクニックを磨いた人も，3Dシューティングの好きな人も，それぞれのプレイ・スタイルで楽しめるんじゃないかな。

ステージは全部で六つ。各ステージのあいだにはビジュアル・シーンも挿入される。また，武器の種類も豊富で，バルカンやミサイルを状況によって使いわけたり，好きな武器で敵をやっつける楽しみも味わえる。「スワームミサイル」を使えば，同時に6発ものホーミング・ミサイルを放つことが可能。白煙をあげて敵を追尾するさまは，なんとも爽快だぞ。

◀任務の内容はビジュアル・シーンで知ることができる

▶これが自機。緑の部分が「スワームミサイル」の発射口だ


◀美しい白煙を描きながら敵に突っ込むホーミング・ミサイル。カッコいい～

▲画像の処理はかなり軽い。グラフィックを犠牲にしている感もあるが，このスピードはグッド

ゲーム序盤のミッションを紹介！

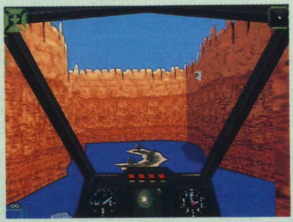
ステージ1 DESERT ZONE

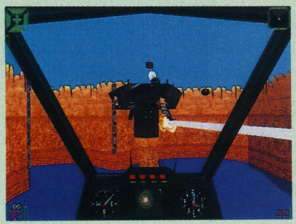
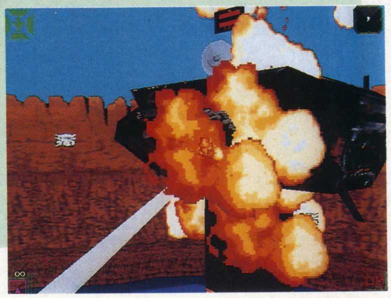
砂漠の古代遺跡を舞台に，クリール軍との戦闘が開始される。敵の使っている新しいエネルギーを持ち帰ることが任務だ。

▲ここからミッションがスタートする。はるか前方に見えるのが敵基地だ
◀遺跡の柱を破壊すると，敵の巨大ピラミッドが姿を現した。これを破壊して中に進入すれば，エネルギーを入手できる

ステージ2 CANYON ZONE

舞台は変わって，渓谷での戦闘となる。いかなる攻撃も受け付けない放射性物質のバリアを破り，その物質を持ち帰ることが目的。


◀渓谷では，敵の攻撃を避けるのがキビシイ



▲▶途中で待ちかまえている敵軍のタワー。ハデに破壊してやろう

海外ソフト取り扱いメーカーとベーマガ読者をつなぐページ

第9回

海外ゲーム大使館

今月のソフトハウス

マクシス

シムシリーズで有名なマクシスが，ついに日本法人を設立した。SLGの大ヒット・メーカーの注目タイトルを紹介しつつ，実現に迫る「シムワールド構想」にも，ちょっとだけ迫ってみよう。（文／藪良小路）

キーワードは64, 95, 98

最近，海外メーカーによる日本市場への対応が大きく変化している。いままでは委託販売をしていたインタープレイ社が，Win95ソフトを皮切りに，ほぼ自力の販売力で日本に本格参入するらしい。ヴァージンインタラクティブも，今後はすべて自社でローカライズするつもりだという。

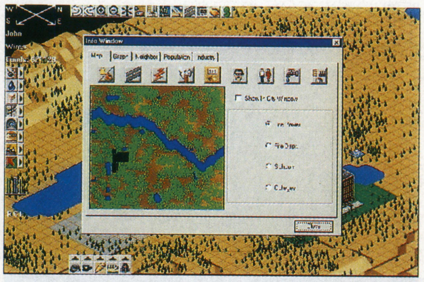
そんななか，まったく日本に事務所をおいていなかった米国マクシス社が，日本法人を設立したというのは衝撃的だった。マクシスと言えば，そう，『シムシティ2000』などのシムシリーズを作った大ヒット・メーカーである。

そのマクシスは，世界各地でゲームを販売しているわけだが，ほとんどがライセンス契約による委託販売だ。たとえば，仏国ではヴァージンインタラクティブが，豪州ではエレクトロニック・アーツがタイトル供給をしている。日本ではいままでイマジニアや富士通が移植役だった。しかし今年の5月，マクシスがじきじきに恵比寿に事務所を構えたのを見ると，やはり日本に対して本気だということなのだろう。しかし，それほど重要視しているのに，なぜこの時期まで参入しなかったのかという疑問が生じる。じつは，キーワードになる数字が三つあったのだ。それが，冒頭の「64」「95」「98」である。

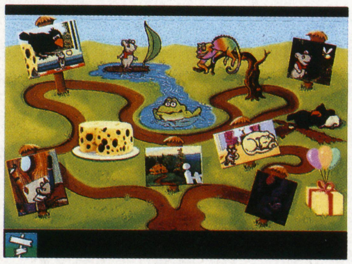
1)Nintendo64が発売され，日本の新世代家庭用ゲーム機の役者がそろい，市場の見通しがとりあえず可能になった。

2)世界標準とも言えるWindows95が十分に家庭に普及した。

3)海外メーカーが苦手としていたPC-9801ゲームの勢力が弱まった。



▲同社の独創的なＳＬＧを教材にしている学校も



▲SLGだけでなく，子供が親と一緒に楽しめる「ソフトウェアトイ」もマクシスのウリのひとつ

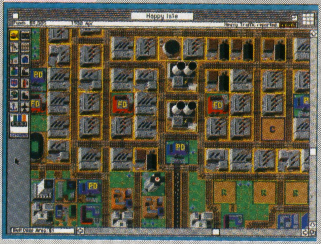
これが鍵の正体だ。さあ，これから移植ラッシュがはじまるぞ。なにしろマクシス製品は知らないうちに日本に受け入れられていたのだから。水槽に魚を育てる『エル・フィッシュ』や，『ザーク』『チャガロン』のエデュテインメントも提携パートナーが開発し，マクシス流通網で世にでたものだ，じつは。

逆に，日本の良質なSLGを世界に送りだすのも積極的なマクシス。オープンブック9003の『ザ・タワー』や，アートディンクの『A列車』は同社によって広く海外市場に提供されている。この会社のイメージがつかめたかな？

マクシスの過去のソフト

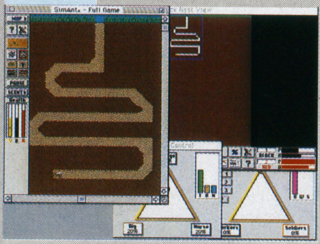
この会社のソフトを知らない人のために，日本でも比較的知られるタイトルをいくつか振り返ってみよう。なんでおもしろいのかわからないけど，ハマってしまうのが特徴かな。

シムシティー（1989年）



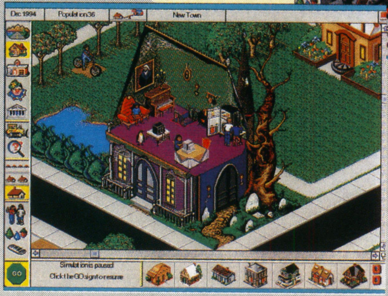
▲シムシリーズの元祖と言える作品。ミリオン・セラーになった

シムアント（1991年）



▲アリの生存競争を描いたSLG。昆虫の世界もキビしいのれす

シムタウン（1995年）



◀▲『シムシティー』の規模を縮小したかわりに，住人の1人1人がクローズアップできるようになったSLG。建物の形がとってもユニークなので，このソフトが一番好きという人も多いはずだ。一見子供向けだけど，大人だって楽しめる

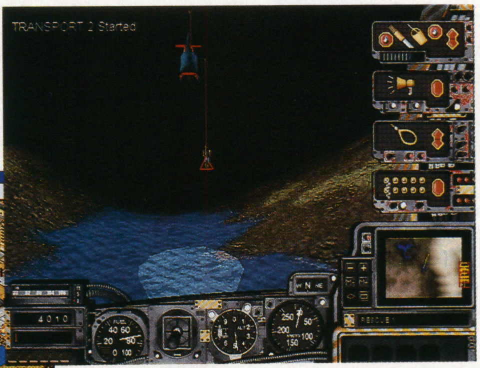
これが期待のシム構想

箱庭感覚で都市を育成していく『シムシティー』，透明ビンでアリを飼っていたころを思いださせる『シムアント』，生命の神秘にふれる『シムアイル』（付録18ページ）など，普段は見えない場所，知らない時間を体験できるのが魅力のマクシスのSLG。いままで大人から子供まで，幅広いユーザーに夢を与えつづけてきたが，ハードの進歩によってさらなる夢が実現しようとしている。それが，マクシスの創始者であるジェフ・ブラウン会長とウィル・ライトが，会社設立当時から思い描いていた「シムワールド構想」だ。
ライトが，会社設立当時から思い描いていた「シムワールド構想」だ。

これは，都市を中心にして，すべてのSLGがそこに結集するというもの。その先鋒となるのが，来年の頭にでる『シムコプター』だ。ただのフライトSLGと思うなよ。なんと『シムシティ2000』でつくった都市データを読み込ませることで，サンプルの都市だけでなく，自分の育てた街の上空すら飛ぶことができるのだ。自分で建てた教会がそこにあるし，自分が敷いた線路に電車が走っている。そんな自分の都市を空からヘリでパトロールし，東に火事があれば行って消火にあたり，西に病人がいれば運んでやる。南にボートが転覆していたら救助ロープを下ろしてやり，北に公園あれば，着陸して休んでみる。そんなパイロットにキミもなれるのだ。ひゃっほー。

シムワールド構想が本格化し，その中心となるのは，来年にリリースされる『シムシティ3000』。そして，『シムコプターII』が完全にその制空権を獲得するだろう。地上は，インターネットによって実際にユーザー間での会話や，仮想店舗による都市運営ができるようになる。『シムコップ(仮)』という警官SLGによって，街をドライブすることも可能になるはずだ。

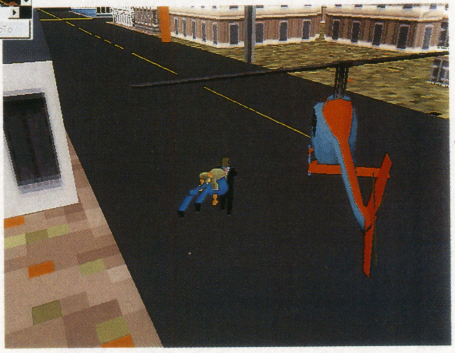
こういったプラグイン・ソフトの中でも，小さいものは，インターネットでダウンロードできるようになるし，『シムシティ2000』のネットワーク・バージョンである『シムシティ2000ネットワークエディション』(これもシムワールド構想への前準備なんだろうけど）も，やはりインターネットでのネットワーク・プレイが実現しつつある。こりゃ筆者のフロなし6畳一間もISDNにするしかないか？



▶深夜にボートの転覆事故発生。現場に急行し，救助ロープで無事に保護をした。サーチライトでの発見が早くて大事には至らず

▼『シムシティ2000』で育成した都市をデータとして組み込むこともできる。のちにヘリで飛ぶことを想定した街づくりを心がけよう

▼ヘリから降りて，負傷者をかついで運ぶ。『シムシティ2000』でただなんとなく数値で見ていた犯罪発生率や，火事だけど，いざこの視点で見てみると，他人ごとじゃないよね

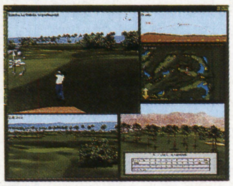


自分の街をヘリで飛ぼう

マクシス新作発売予定一覧（発売優先順）

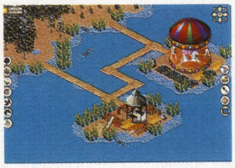
タイトル	ジャンル	対応機種	メディア	タイプ	価格(税抜)	発売日(日本)
シムアイル 日本語版 (SIM ISLE)	島開発SLG	Macintosh	CD-ROM	日本語版	11,800円	96年9月27日
		Win95&DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800円	96年11月15日
シムコプター 日本語版 (SIM COPTER)	フライトSLG	Windows95	CD-ROM	日本語版	12,800円	97年1月予定
シムゴルフ 日本語版 (SIM GOLF)	ゴルフ	Windows95	CD-ROM	日本語版	12,800円	97年2月予定
シムパーク 日本語版 (SIM PARK)	自然動物公園SLG	Windows95	CD-ROM	日本語版	12,800円	97年3月予定
シムシティ2000ネットワークエディション 日本語版 (SIM CITY2000 NETWORK EDITION)	都市開発SLG	Windows95	CD-ROM	日本語版	12,800円	97年4月予定
マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ (MARTY AND THE TROUBLE WITH CHEESE)	ストーリーブック	Windows95	CD-ROM	日本語版	未定	未定
		Macintosh	CD-ROM	日本語版	未定	未定
シムシティ2000オンライン (SIM CITY2000 ONLINE)	都市開発SLG	未定	CD-ROM	日本語版	未定	未定
ザイモンチャレンジャー (SIMON CHALLENGER)	教育	未定	CD-ROM	日本語版	未定	未定
マーティ イン ウェアズ モーガン？ (MARTY IN WHERE'S MORGAN?)	ストーリーブック	未定	CD-ROM	日本語版	未定	未定
シムシティ3000 日本語版 (SIM CITY 3000)	都市開発SLG	未定	CD-ROM	日本語版	未定	未定
シムチューン 日本語版 (SIM TUNE)	教育	未定	CD-ROM	日本語版	未定	未定
Full Tilt! (FULL TILT!)	ピンボール	未定	CD-ROM	日本語版	未定	未定
マーブル・ドロップ (MARBLE DROP)	教育	未定	CD-ROM	日本語版	未定	未定

◯シムゴルフ 日本語版



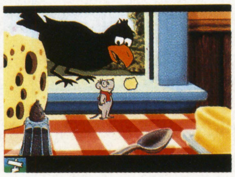
◀マウスでクラブの動きをシミュレートしたゴルフゲーム

◯シムパーク 日本語版



◀自然公園で野生動物を飼育し，植物と共存させる

◯マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ



◀子供の声に，主人公が反応するアニメーション・ブック

俺コレ

Super Light Menthole

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

トレーディングカードのお楽しみ講座！レアカードって一体ナンダ？

ベニ松である。

『俺コレ』頂上作戦を敢行するにあたり，まずは読者諸兄の支持を得る地盤固めから入る方針と相成った。つまり，いきなりM：tGのコトを語られても，トレーディングカードから知らない人はそりゃワカランわな，と反省したワケなのですよ，俺は。

だいたい，コモンとかレアとか言われても，普通は『泳げ！たい焼きくん』か（そりゃシモンだって），肉の焼きかたかと思うわな。

で，今回は題して『トレーディングカード入門講座』。そんなコタァ知ってらあと言う通のみなさんも，ひとつお付き合いくださいな。

▲カードに取りつかれるのもまた危険だ。絶版レアを6万円で買うようになっては身の破滅である

さて，トレーディングカードと言ってもいろいろあるが，有名なところではNBA（バスケな）やメジャーリーグの選手の写真を使ったスポーツカードがある。これはもう公式ブロマイドみたいな感覚で，コレクター魂とファン心理を刺激する危険なシロモノだ。

そして，このところやけに流行りだした，カードを使って対戦ゲームが楽しめるタイプ。その火付け役になったのが，俺コレでも再三あつかってきた（ってゆーかソレばっか）『マジック：ザ・ギャザリング（M：tG）』だ。

こちらはカードの1枚1枚に対戦における特殊な効果が記載されていて，言うなればカード収集は魔法を修得する行為だと解釈することができる。

ところで，トレーディングカードにはレアリティ（出現率）というものがある。すべてのカードが均等にパッケージされているのなら容易に全種類を集めることもできるのだが，中にはきわめて出現率の少ない（レアな）カードが含まれている。とりわけM：tGでは強力な魔法ほどレアなワケで，対戦で強くなりたい人はついつい財布をはたいてパックを買ってしまうという寸法だ。レアカードが対戦に与える影響を考えれば，歯止めが利かなくなる危険はスポーツカードの比ではないのである。

で，他のプレイヤーとのトレーディング（交換）となるワケなのだが，ここでもそのカードの価値を理解していない人は，汎用で強力なレアを使い道のせまいレアと交換してしまう危険が待っている。ま，そのあたりの交渉がまた醍醐味なのだが，あんまり外道な交換ばかりやってると嫌われますわな。

ニコチン・タールの部屋

とにかくレアカードというものは思いどおりにはそろわない。右上のイラストはトレーディングカードの一般的なパッケージ工程を描いたものだが，これをM：tG『ミラージュ』のブースターになぞらえて説明してみよう。

11：3：1の比率でパッケージされるコモン，アンコモン，レアは，それぞれ同数（『ミラージュ』では110種類）のカードがひとつずつ並べられた大きなシートで印刷される。このシートの段階で，レア1枚につきアンコモンは3枚印刷されていることになる。

これを裁断し，比率に合わせて袋詰めしていくことで，合計15枚のシートから110パックが生産されるのである。

M：tGでは同種類のカードを4枚まで入れて良い。任意のレアを4枚自力でそろえようとすると，平均値で440パック，36パック入りの箱を12個以上購入しなければならない。ちなみに俺は4箱買ったが，レアにダブリがでたためまだ15種類の知らないレアがある。それどころかアンコモンにもでてこないヤツがいる。

かように，レアカードをそろえるのはむずかしい。だからこそファンはカード1枚に一喜一憂し，知らず虜にされてしまうのだろう。

◀年末発売予定の国産トレーディングカードゲーム『ウルトラゲート』。ダイスも使う

国産のトレーディングカードもぼちぼち姿を現しはじめた。興味を持った人はのめり込み過ぎず，楽しいトレーディングを心がけてもらいたい。カードでケンカはしちゃダメよ。

GI 選ばせていただきます。SPECIAL

ジャングルパーク観光ガイド 前編

～これでキミもサルになれる～

サルを操って，イベントやゲームが満載の島を探検するという，ちょっと不思議な内容の作品……それが『ジャングルパーク』だ。ポリゴンによって描かれた島の広さは約200画面分。そのほとんどすべての画面に，なにかしらのイベントが用意されている。これらを探しまわるのがとても楽しく，つい長時間プレイしたくなる麻薬的な魅力がある。

10月号の「GI」でも紹介したが，もっともっとたくさんの人に遊んでほしくて，今回あらためて，内容やプレイの進めかたを解説していくことにした。みなさんもこの記事を読んで，ジャングルパークを探検する楽しさを味わってほしい。（文／板場利光）

動作環境

- ●システム：Windows3.1／95，Macintosh
- ●ハードディスク：5MB以上 ●CD-ROM：倍速以上
- ●メモリ：Windows3.1／95は実装16MB以上，Macintoshは空きメモリ5MB以上
- ●解像度：640×480ドット，256色
- ●サウンド：PCM音声が再生可能であること

第1章 サルの操作方法はとってもカンタン!!

プレイヤーの分身というべき「サル」は，マウスを上下左右に動かすことで，それぞれの方向へと歩く。スポーツ用品や乗り物などイベントが発生しそうなものを見つけたら，そこへサルをくっつけてあげよう。

左クリックで，サルの足元にあるマウス・カーソルが「つまむマーク」から「手の甲が白いパー」に変化する。この状態のときは，サルではなくカーソルを動かせるようになるのだ。鉄道模型のスイッチといった，サル自身が操作できないものを動かすときに使う。

地面に赤いボタンがあったら「その場所が回転する」ということ。サルをボタンの上に乗せて左クリックをすると，カーソルが「手の甲が黒いパー」になる。この状態で地面を左クリックしつつマウスを動かす（ドラッグする）と，地面の一部が回転するぞ。

移動

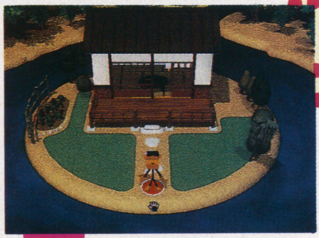
▶行きたい場所へマウスを動かすだけでOKだ

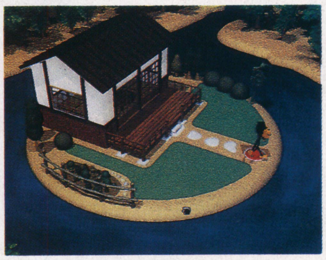
▲つまみマークのときは，サルを動かせる

▲写真のマークだと，カーソルだけが動く

回転

▼赤ボタンの上にサルを乗せたあと，近くの地面を左クリック

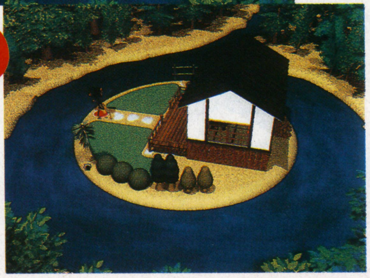




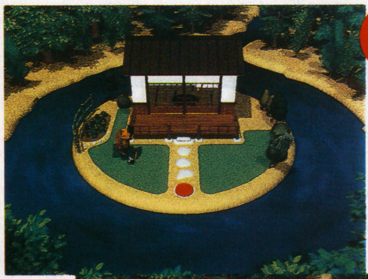
▶左ボタンを押しつつマウスを動かせば地面が回る。隠れた場所を見つけだせ

第2章 楽しい旅への第一歩～自宅からの脱出法

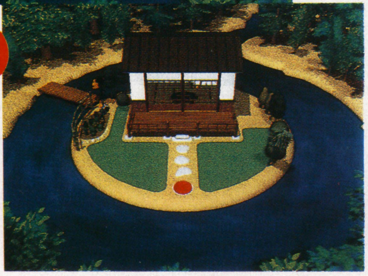
1 ◀どこかに，脱出法のヒントが隠されている



2 ▶薪木が見えるように地面を回転させるのだ



3 ◀ルートを慎重に選ばないと転ぶので注意！



4 ▶指示どおりの位置で橋をかけて，いざ出発

ひととおり操作を覚えたところで，実際のプレイを追っていくことにしよう。じつは，スタート地点である丸い島から脱出するためには，先に紹介した三つの操作方法すべてを使う必要がある。これからジャングルパークの探検をはじめる人にとって，ちょうどいい練習ステージとなるわけだ。

まずは，サルをいろいろな場所に動かしてみよう。すると，ある場所で「家の裏にある薪木(たきぎ)をひろって10時の方向へ行こう」というヒントが見つかるはずだ。でも，このままの状態だと家の裏には行けない。薪木が画面に表示されるように視点を変えなければ……。

うまく薪木をひろったら，転ばないように慎重に島の左上へ行き，橋をかければOK！

次回は島の名所をイッキに公開するぞ！

コピーライト©DIGITALOGUE Co.,Ltd., SARU BRUNEI Co.,Ltd. 1996.
※このゲームに関するお問い合わせは……㈱デジタローグ ☎03-5474-7741

ナムコが放つ異色アクション・ゲーム

『ダンシングアイ』の目的はただひとつ。ステージ内に配されたすべてのパネルをラインで囲み，画面内から消すことだ。本作の特徴は，このパネルがときにはステージ中のキャラクターに着せられた衣装であり，ときには木箱であったりする点にある。パネルを消せば，あるときは衣装がしだいになくなって女性キャラの下着姿が，そしてまたあるときは木箱の中から別のキャラクターが現れるといった寸法。パネルそのものを消していく行為に，楽しさが見いだせるようになっているのである。

すべてのパネルを消したからといって，それでつぎのステージへと歩を進めるだけでは何とも味気ないところ。本作のもうひとつの特徴は，このステージ・クリア後に設けられている〝ごほう

目的とステージ・クリア

▼配置されたパネルをすべて消せばステージ・クリア。クリア後には，各キャラクターがダンスを披露する〝ごほうび画面〟が挿入されるのだ

DANC

ALL DATA & VISUAL ENCYCLOPEDIA

PART 1

榊原千昭

▲6月12日生まれの22才。スリーサイズは上から83・52・80。バンド「TASK FORCE」のギター兼キーボード担当だ。激しくて美しいものを好み，ラップやトレンドに流されやすいヤツが大キライ

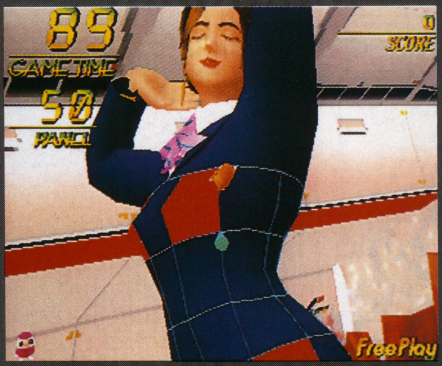
■ナムコ　■アーケード・ゲーム　■アクション　■稼働中

そのゲーム・システムと背景設定に迫る!!

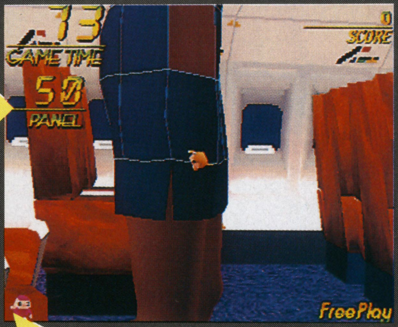
び画面”なるものの存在だ。ステージ中にてプレイ・フィールドの役割を果たしていた女性キャラクターなどが，一定の時間だけ画面上でダンスを披露してくれるのである。プレイヤーの操作によって変幻自在のカメラワークが楽しめるといった側面も用意されている。

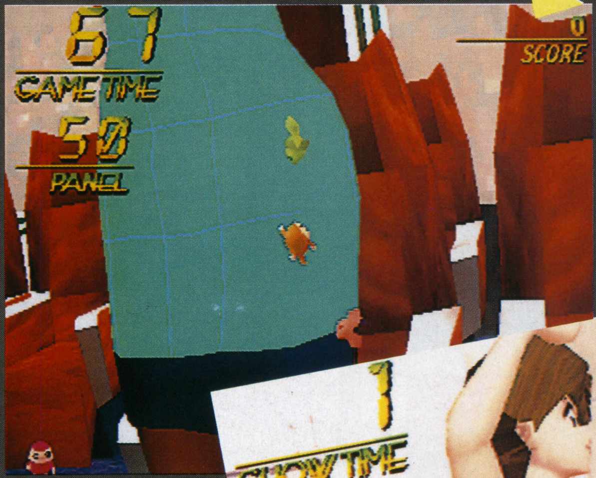
過去に登場した『クイックス』タイプをホウフツとさせるゲーム内容と，ポリゴンを使っているからこそ可能な“ごほうび画面”。どちらもその切り口は斬新であり，非常にナムコらしい作品と言える。くわえて，この『ダンシングアイ』には，きちんとしたゲーム性を確立するために生みだされた各種設定が存在する。ゲーム内部に深く関わるものあり，スコアの算出方法に関するものあり，そしてゲーム中に登場する膨大な人数のキャラに関するものありと，その範囲は多岐に渡る。これら数々の内部設定が存在するからこそ，『ダンシングアイ』は単なる色モノ作品では終わらないほどの魅力を秘めている。それらを可能なかぎり網羅し，本作の奥深い内容にメスを入れるのが今回の特集のねらいだ。

PART1では，ゲーム中では見られない，ナムコ特製のオリジナルCGをまじえつつ，女性キャラクターのプロフィールにスポットをあてていく。また248ページからのPART2では，ゲームの内部設定を解説していこう。

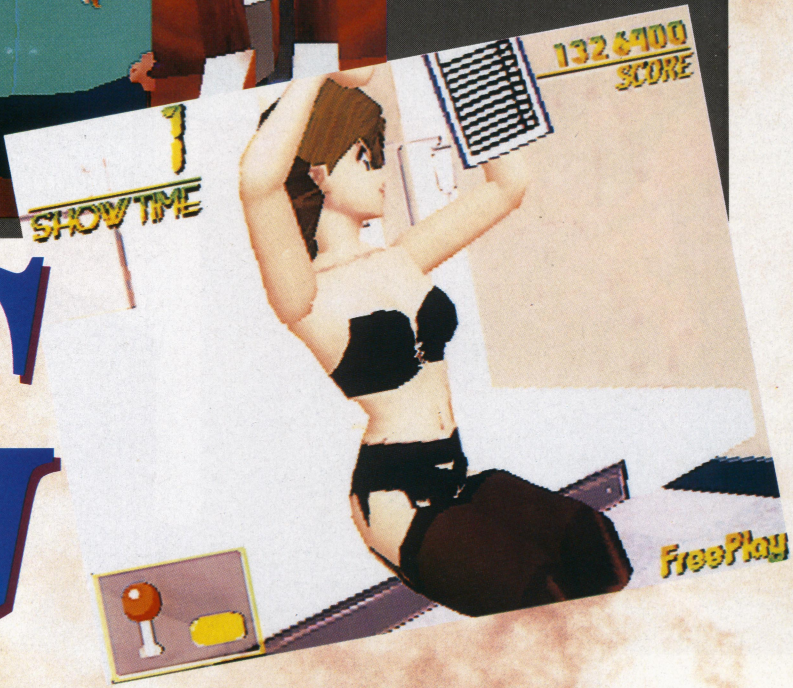


ラインの基本的な引きかた





◀▲パネルを消すためには，その四方をラインで囲う必要がある。プレイ・フィールドは筒型になっている場合が多く，上下の2辺と縦軸を1本のラインで囲ってやれば，すべてのパネルを一度に消してしまえる。1本の縦軸が左右の両辺を兼ねることになるからだ



ING EYES

ナムコの業務用最新タイトルは，3Dグラフィックで表現されたキャラクターたちの身体の上でくり広げられる異色アクション。ナムコらしい斬新な切り口が光る本作のキャラクター像とゲーム内部で設定されている要素のすべてを，特集という形でご紹介しよう。このPART1では，『ダンシングアイ』の基本的なルールと，ゲーム中に登場する女性キャラクターたちの詳細なプロフィールをお届けする。

（文／佐久間亮介）

代表的な18人の女性キャラクターを一挙公開!

『ダンシングアイ』には膨大な数のキャラクターが登場する。その中でも代表的な女性キャラのプロフィールを紹介しよう。

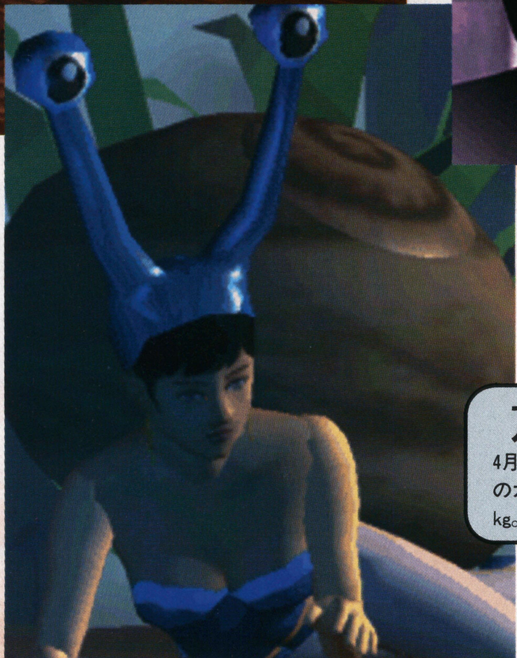
クリスティーナ・デ・レオン
若干9才の小学生。海賊ルックに身をつつみ，なぜかタルの中に隠れているかわいらしい女の子。

ヒトミ
'60年代のSF漫画を題材にした人間型ロボット。

佐野 麻起子
千葉県出身の7月31日生まれ，20才。採血が趣味というちょっと怖い看護婦さん。B80・W52・H80。

刀堂 夏美
7月7日生まれの16才。水泳などスポーツ全般を好む。スリーサイズはB82・W56・H82。

新浦島 憲子
21才のエレベータ・ガール。ごほうび画面でのダンスシーンはなかなかのもの。



方摘 リンダ
4月15日生まれ，18才（自称17才）のカタツムリ。身長18cm，体重5.5kg。プータロー。

樋口 塚萌
女多小学校に通う12才。ザリガニ飼育やイラスト投稿が趣味。同じクラスのヒロシが憧れの人。

エイミー・トムスン

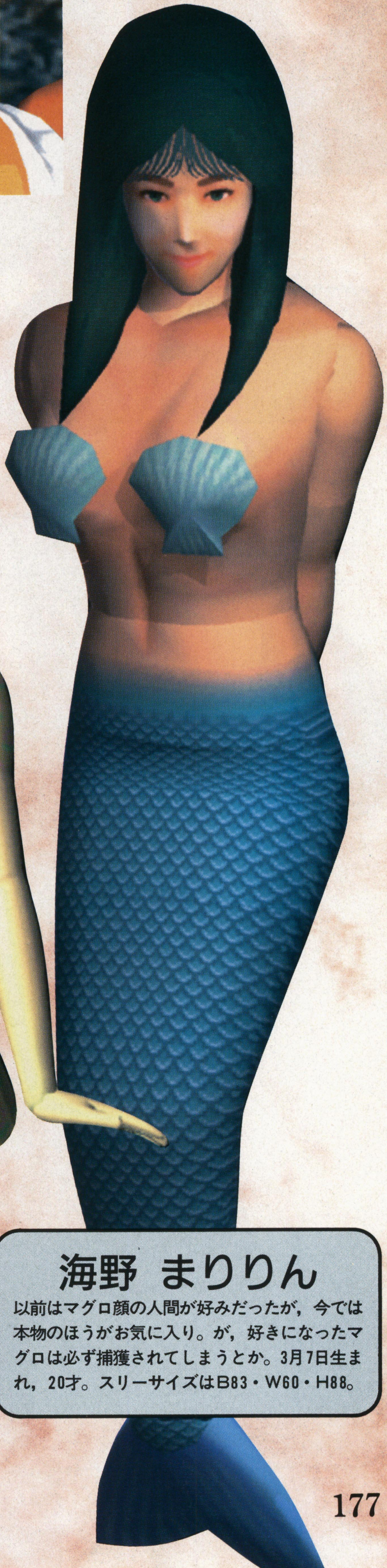
スチュワーデスのお姉さん。たばこを片手に〝ごほうび画面〟で見せる決めポーズはモデルのよう。

浜崎 真帆

海女さん。大きな魚を頭上に抱え上げてのポーズに笑いを誘われるはず。〝ごほうび画面〟もなかなか楽しい。18才。

オリビア・A・ナカジマ

科学技術研究所に勤務する18才。ゲーム中に登場するキャラクターの中でも，ひと目ではその素性がわかりにくい人物の1人。科学者……なのか？



マリコ・グレース

見てのとおり天使。パチンコとお酒が趣味で，夫は下界視察のため単身赴任中。6月9日生まれの26才。

観音寺 ありさ

病気療養中の小学生。童話づくりと植物の観察を好む優しい少女。植物と話せる不思議な能力を持つ。

海野 まりりん

以前はマグロ顔の人間が好みだったが，今では本物のほうがお気に入り。が，好きになったマグロは必ず捕獲されてしまうとか。3月7日生まれ，20才。スリーサイズはB83・W60・H88。

山口 桃子

私小説がテレビドラマ化されるほどのベストセラーに。9月1日生まれ，若干16才の小説家だ。

刀堂 沙織

刀堂夏美の母親。旅館のおかみをやっており，カラオケが大好き。1月19日生まれ，和服を好む32才。

高橋 麗奈

4月16日生まれ，18才の専門学校生。巫女さんは新年のアルバイトとしてやっているのだとか。洋菓子づくりと編み物が好き。はんぺんの舌触りがキライ。

ミス・クリス

サンタの卵。スリーサイズはB90・W57・H89，12月24日が誕生日の18才。釣りが趣味らしい。

ハンナ・ヨアヒム・マルセイユ

23才のモデルさん。ミリタリーにはくわしくないが，制服はお気に入りらしい。戦車を間近で見るのもはじめてだとか。9月30日生まれ。趣味は旅行や読書。

ストリートファイターEX

続報!!

■開発：アリカ／販売：カプコン　■アーケード・ゲーム　■12月中旬予定

いよいよ発売が迫ってきた『ストリートファイターEX』。今回は，新たに追加されたキャラや，新システム「スーパーキャンセル」の概要など，『EX』の登場を心待ちにしている人に，ホットな情報をお届けしよう。（文／加藤義文）

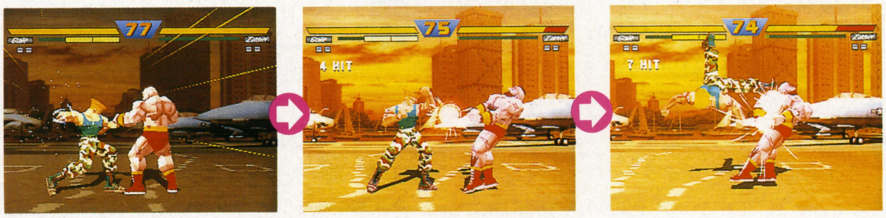
追加されたキャラはコイツだ!!

新しく追加されたキャラが2人いることが判明した。そのうちの1人は，おなじみのガイル。あいかわらず，必殺技はソニックブーム，サマーソルトの二つだけだが，スーパーコンボはダブルサマーソルトを含めた3種類に増えている。もう1人は，戦闘スタイルが『ストII』シリーズのバイソンをホウフツとさせるキャラ，クラッカージャック。ダッシュストレート，ダッシュアッパーなど，とにかくパンチ系の必殺技やスーパーコンボで押しまくるパワーファイターのようだ。

この2キャラの共通点は，どちらもタメキャラであること。操作感覚は『ストII』のそれと変わらず，これまでのシリーズでタメキャラをメインに使っていたプレイヤーなら，違和感なくプレイできるはずだ。

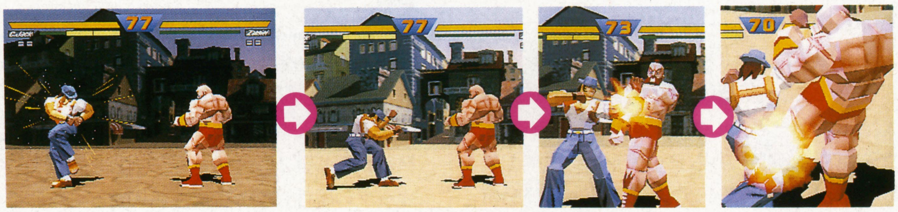
オープニングギャンビット

ガイルの新しいスーパーコンボ。これをスーパーキャンセルして，ダブルサマーソルトなどにつなげることもできる。



ワイルドラッシュ

クラッカージャックのスーパーコンボの一つ。ちなみに，もう一つのスーパーコンボはクレイジージャックなのだ。



新要素・スーパーキャンセルとは!?

『EX』の特徴とも言える新システムが，「スーパーキャンセル」。具体的には，必殺技，スーパーコンボを，スーパーコンボでキャンセルできるというシステムだ（ただし，スーパーコンボAを発動しているときに，スーパーキャンセルで同じスーパーコンボAをだすことはできない）。リュウを例にとって解説すると，ジャンプ強K→しゃがみ中K→波動拳をキメたあと，波動拳後の硬直を真空波動拳でスーパーキャンセルし，さらにその硬直を真空竜巻旋風脚でスーパーキャンセルすることが可能。スーパーコンボゲージが三つフルにタマっているときに，ガードブレイク（相手のガードをうちくずし，しばらくよろけ状態にさせる技）とスーパーキャンセルを併用することで，ちょっとした体力差ならワンチャンスで挽回(ばんかい)できそうだ。

ロケテストに行ってきたのだっ

「高田馬場某所で『EX』のロケテストあり」との情報を仕入れた我々は，さっそく現場に急行，そこで動くキャラクターを見て感動した。「ガイルがいるぅ～！」── 5年以上も前に使い古されたギャグを，不覚にも口走ってしまったことにも気づかず，とりあえず順番待ちの列へ。自分の番に，当然のように選んだキャラはドクトリンダーク。「おいおいガイルじゃないのかョ!?」と念波を送る山中を無視し，ゲーム・スタート。しかし，何かがちがった。このドクトリンダークは，AMショーで僕がともに闘ったアイツではなかったのだ（調整されてだだけ）。とまどっているあいだに，チュンリーの飛翔蹴→しゃがみ弱K→百裂脚→千裂脚→気功掌という，必殺技のオンパレードをくらい，あっけなく負ける僕。こんなことならガイルにしときゃよかった……。

▲筐体の横にはこんなポスターが貼られていた。アンケート用紙も設置してあったのだ

▶ロケテストは盛況で，たくさんのプレイヤーが順番待ちをしていた

© CAPCOM CO.,LTD. 1996
© ARIKA CO.,LTD. 1996

待望のRPG格闘，ついに始動――

ウォーザード

■カプコン　■格闘アクション　■近日登場予定

使用キャラクターの成長やパスワードによる継続プレイなど，斬新なシステムがめじろ押しの『ウォーザード』だが，今回は，このゲームをはじめてプレイするときに知っておきたい，基本システムの概要（＋追加情報）と各キャラクターの基本戦術などを説明していこう。（文／山中直樹）

『ウォーザード』を遊ぶための基礎知識

まずは，『ウォーザード』ならではのアクションとその活用法を，右で説明していこう。また，システム面では以下のような変更があったので参考に。

●ハンディキャップの追加

対2P戦では，キャラクターのレベルに差があると，ハンディキャップ（攻撃力や防御力の比率）を両者が指定できる。これで，「レベルが高い＝強い」という図式が完全なものではなくなった。

●ボーナス・ステージの登場

対CPU戦では，3ステージと6ステージをクリアしたあとで，ボーナス・ステージに挑戦できる。ボーナス・ステージは2種類あるが，どちらも画面内にあるターゲットをすべて破壊すればOK。うまくいけば，かなりの経験値が得られるぞ。

◀対CPU戦は経験値稼ぎを覚えると楽しさ倍増。やみつきになる

▲ボーナス・ステージは2種類ある（写真は最初のもの）。ターゲットを壊して経験値を稼ごう

レベルアップ

基本的な内容は前号で紹介したとおり。レベルアップに必要な経験値や成長する内容はキャラごとに固定されているぞ。ただし，対2P戦で勝ったときのみ得られる「VSポイント」を大量に（最低でも1000は必要）蓄積しなければ得られない必殺技もあるので要注意。ちなみに，レベルは32が最大だ。

ミスティックマジック

ミスティックオーブを持った状態で↓↙←＋P×3（同時押し）と入力すると，オーブを一つ消費して，ミスティックマジックという必殺技が使用できる。その攻撃内容は，消費したオーブの属性によって異なるのだ。

おもな使いかたは，相手を空中に吹き飛ばしてからの追撃。対CPU戦では風，対2P戦では雷か炎が有効だ。ケズり狙いなら氷が最適だが，対2P戦ではアルティメットガードで無効化されやすい。メテオと毒は使わなくていいだろう。ちなみに，オーブの属性は，スタート・ボタンを押すと変えられるぞ。

オーブは対戦中に出現する宝箱から補充できる。宝箱はキャラがダウンしたときに一定確率で出現するが，投げ技でダウンさせたときは体力回復アイテム（食料）のほうが出現しやすくなるので注意しよう。

ミスティックブレイク

ミスティックマジックと同様，オーブを一つ消費することで使用できるが，こちらの攻撃内容はオーブの属性ではなく，使用キャラによって異なる。コマンドは全キャラ共通で↓↘→↓↘→＋Pだが，ある程度レベルが上がっていけば，もう一つのミスティックブレイクが追加されるぞ。

パスワード・コンティニュー

ゲーム・オーバー時に表示される10文字のパスワードを，つぎのプレイ時に入力すれば，そのままのレベルとVSポイントを持ったキャラが使用できる（キャラの変更は不可）。なお，ロケテストやAMショーで出展されていたバージョンのパスワードは，製品版だと使用できないのであしからず。

アルティメットガード

PとKボタンを同時に押すと，投げ以外の攻撃（ケズりを含む）を完全に防ぐアルティメットガードのポーズをとる。さらに，ガード中に←↙↓＋Pボタンと入力すれば，アルティメットカウンターで反撃できるのだ。ただし，アルティメットガードが空振りに終わった（相手の攻撃を受けなかった）ときは大きなスキが発生してしまうので多用は禁物。

追い打ち攻撃

相手をダウンさせたときに↑＋Kボタンを入力すると，ダウンした相手に追い打ち攻撃をキメることができる（ただし投げ技で相手をダウンさせたときだけは使用できない）。ダウンしている相手への追撃はミスティックマジック（雷か炎が有効）などでも可能なので，チャンスがあれば狙ってみるといいだろう。

スーパージャンプ

レバーを中立にしてから↓↑と入力すれば従来のジャンプよりも高く跳ぶ「スーパージャンプ」が使用できる。さらに，通常のジャンプでは不可能だった飛行軌道の制御も可能なので（レバーの左右で指定する），うまく相手をカクランしよう。なお，空中ガードはスーパージャンプ中でも使えるぞ。

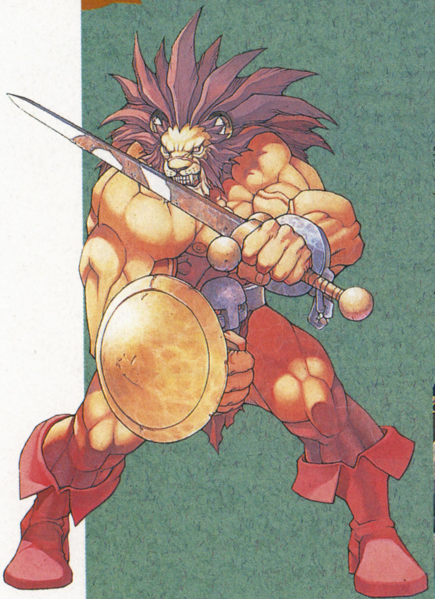
© CAPCOM Co., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

使用キャラ4人とその基本戦術

このゲームで操作可能な4人のキャラの基本的な使いかたを説明していこう。どのキャラを選ぶかはプレイヤーの自由だが，あつかいやすさで言えば，チェーンコンボ(基本技→基本技という流れのキャンセル)を持ち，すばやい攻めが可能となっているタオとムクロがオススメ。レベルアップで得られる技が豊富なのも魅力の一つだ。

話は変わるが，それぞれの使用キャラにはヒットした相手を高く吹き飛ばす攻撃(以下，浮かせ技)が用意されている。これで吹き飛ばした相手には，さまざまな技(おもにミスティックマジック)で追撃できるぞ。下の欄では，各キャラの浮かせ技も紹介しているので活用してほしい。

レオ LEO

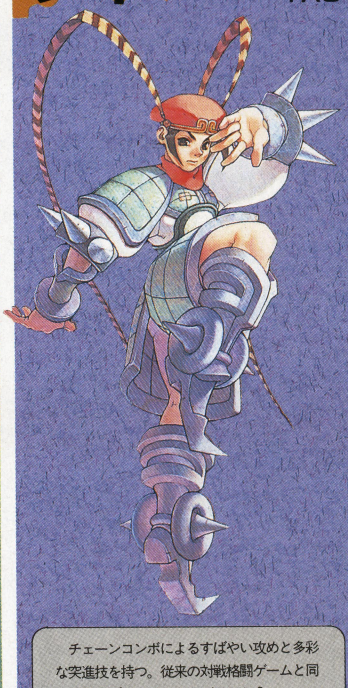


しゃがみ中キックを主体とした地上戦がメイン。そして，スキあらば立ち中キック→クロノス・ラッシュ(↓↘→＋P)の連続技をキメたいところ。マーズ・スラッシュ(→↓↘＋P)は開始直後が全身無敵になるため，迎撃や奇襲に役立つ。浮かせ技はしゃがみ強パンチ。ヒット後は，雷のミスティックマジックで追撃しよう。跳び込みはジャンプ↓＋中キックがオススメだが，めくりを狙うならジャンプ弱キックが有効だ。

▲レオのアルティメットカウンターはリーチが長いので使い勝手がいい

攻撃力の高さが最大の長所。レベルアップで新しい武器(剣)を手に入れると，剣を使うすべての技の性能が強化されるぞ。

タオ TAO



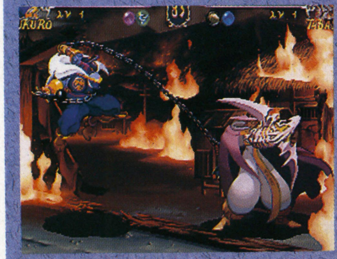
まずは，チェーンコンボを練習しよう。ボタンはキャンセルさせる攻撃が当たる直前に押すのがポイントだ。ヒット時は，そのまま中攻撃→空刃拳(↓↘→＋P)の連続技をキメる。浮かせ技はしゃがみ強パンチ。しゃがみガード不能な立ち強パンチと立ち強キック，めくりが可能なジャンプ中キックも活用したい。このゲームでは，ほとんどの攻撃が空中ガード可能だが，炎龍脚(→↓↘＋K)の出ぎわは空中ガード不可になっているぞ。

▲前方ダッシュは前かがみになって進むので，飛び道具の下をくぐれる

チェーンコンボによるすばやい攻めと多彩な突進技を持つ。従来の対戦格闘ゲームと同じ感覚でプレイできるのがウリか？

ムクロ MUKURO

ムクロもチェーンコンボが可能だが，キャンセルできるのは弱攻撃だけなのがネックだ(タオは中攻撃でも可能)。浮かせ技は立ち中キックと↘＋中キック。→＋中パンチはしゃがみガード不能技なので，チェーンコンボから仕掛けて奇襲をかけるといい。連続技はしゃがみ中キック→一文字(↓↘→＋P)がオススメ。螺旋脚(↓↙←＋K)でも代用できるが，これはヒット時にも反撃を受けるのでオススメできない。



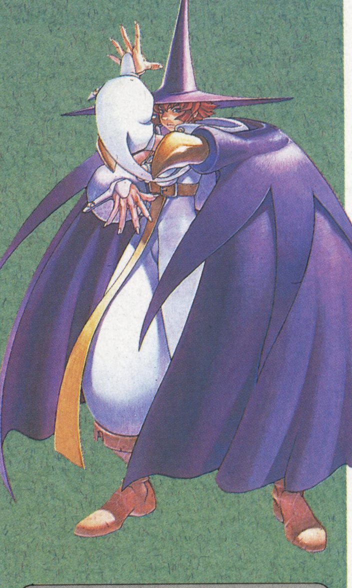
▲遠距離では，リーチの長いジャンプ強パンチによるケンセイが効果的

さまざまな武器を使ったトリッキーな攻めが可能。強キック攻撃の大砲はガードした相手の体力をケズれるぞ。

タバサ TABASA

中〜強攻撃は必殺技キャンセル不可なので，地上戦はあまり得意ではない。空中戦をメインに闘おう。跳び込みは複数回攻撃するジャンプ中キックがオススメだが，ほかにもスーパージャンプ↓＋弱キックの急降下攻撃で奇襲をかけるのも手だ。各種強キック攻撃はハトを前方に飛ばす技で，飛び道具の相殺も可能。使用時にボタンを押しつづければ(ボタンを離せば発射)，ハトの飛距離を伸ばすこともできるぞ。

▲浮かせ技の↘＋中キック。しゃがんだ相手には空振るのが難点



もっともクセのあるキャラだが，基本技から必殺技まで，変わった攻撃のオンパレードなので，その一挙一動が奇襲になる(？)。

「ALL ABOUT ウォーザード」近日発売！

詳細は194ページ

続報!!

サムライスピリッツ天草降臨

■発売元:SNK ■アーケード版:稼働中 ■ネオジオ・カートリッジ版:11月29日発売予定(32,000円) ■ネオジオCD版:12月27日発売予定(8,800円)

今回は，先月紹介できなかったバック・ストーリー，新システムの情報をお送りする。まだプレイしていない人は，このページを読んでからプレイすべし。　（文／開田清隆）

150年の時をへて魔界より甦った『彼』

1788年・初頭。世界中に起こった災厄は『彼』が1人の剣士によって倒されることによって，平穏を取りもどそうとしていた。

そして，天明八年，秋。

肥前・島原に巨大な稲妻が落ち，その周辺を一変させた。中心であった島原城は，日に日に姿を変えていった。その城主こそ，150年の時をへて蘇った『彼』，『天草四郎時貞』であった。

天草四郎時貞は，理想郷創造に必要な『壬無月斬紅郎』の持つ『絶対的な力』をあやつるため，そして自らの失った『力』を再び取りもどすために『魔城』を用いて人々から魂を吸い取っていた。

そして再び，世界は混沌（こんとん）の時代へ向かおうとしていた……。

◀『魔城』からの波動は，世界に広がろうとしていた

数多くの新システムを斬る！

基本システムは，前作『斬紅郎無双剣』を踏襲している。レバーでキャラの操作，四つのボタンがそれぞれ弱斬り，中斬り，強斬り，蹴り（以下A, B, C, Dボタン）となっており，「避け」や「不意打ち」などの特殊動作も前作と同じだ。ここでは，それ以外の新システムを紹介していこう。

●怒り爆発

◀「避け」などの特殊動作は前作から受け継がれている

ABCの三つのボタンを同時に押すと，爆発とともに怒りゲージがタイマー・ゲージに変化して「怒り爆発」モードに入る。怒り爆発モード時は，ABCボタン同時押しして連続攻撃を仕掛ける「連ね斬り」と，BCDボタン同時押しで強力な一撃をくりだす「一閃（いっせん）」という2種類の攻撃を使うことができる。しかし，怒り爆発モードには時間制限があるうえ，使用するとその対戦中（つぎのラウンドも）は怒りゲージがなくなってしまうので，使いどころがむずかしいぞ。なお，「怒り爆発」は，怒りゲージがMAXでなくても使用可能で，モードの持続時間は，ゲージの蓄積量に比例している。

●連続斬り入り込み

CDボタン同時押しのあとから「A・A・A」「A・B・C」「B・B・C」というパターンで基本技がつながるようになった。また，これの上位版で，「14連斬」というシステムも導入されている。コマンドは全キャラ共通で，CD同時押しのあと「→＋A・A・B・B・C・C・A・B・C・C・C・C・C」と入力すれば，合計14斬以上の連続技がキマるぞ。

●ダウン時の攻防

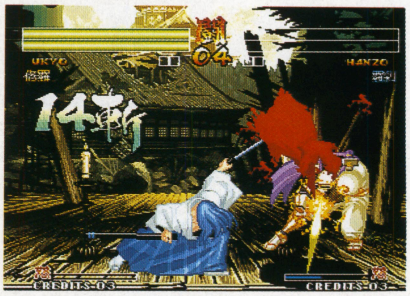
ダウンしている相手への攻撃（いわゆる追い打ち）が可能になった。これに対してダウンした側は，ダウン中にレバーを←or→で「移動起きあがり」，↖or↑or↗で「クイック起きあがり」の回避行動がとれるほか，ダウン中に体力を回復させることも可能だ。

これが「怒り爆発」モードだ！

▲ABCの三つのボタンを同時に押すと，怒りゲージと引き替えに，怒り爆発モードに突入。ちなみに，発動の瞬間は全身無敵となっている

▲◀「連ね斬り」は4連斬り，「一閃」は相手の体力をゲージ1本ぶんも奪う技

◀接近して↘＋斬り，または↑＋斬りで追い打ちが可能



▲「14連斬」はダメージはそこそこだが，キメた側は怒りゲージが満タンになる

© SNK 1996

2人の新キャラ，3人の復活キャラを斬る！

今回使用できるキャラは，前作から引きつづき登場する12人（覇王丸，ナコルル，リムルル，服部半蔵，ガルフォード，千両狂死郎，橘右京，牙神幻十郎，首斬り破沙羅，緋雨閑丸，花諷院骸羅，天草四郎時貞）に加え，新キャラである風間火月，風間蒼月の兄弟，そして旧シリーズからのシャルロット，柳生十兵衛，タムタムを合わせた17名だ。ここでは新キャラと，3人の復活キャラにスポットを当ててみた。なお，「剣質選択（修羅，羅刹）」や「レベル選択」も継承されているぞ。

▲剣客は，武器飛ばし技のコマンドが簡単になるなどのメリットが

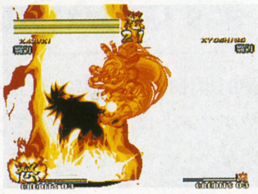
▼17×剣質2種で，合計34タイプのキャラが使用可能。

風間火月

妹の体の異変は『魔城』が原因と知り，オキテを破って「抜け忍」となり『魔城』へ向かう……。

武器は炎の宿った刀。必殺技も火を使ったハデなものが多い。

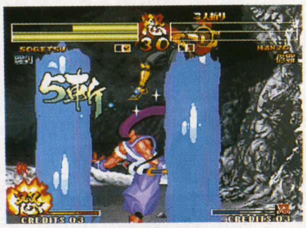
▲相手をつかみ上げ，業火で包む豪快な技。炎のグラフィックが○



◀羅刹・火月の武器飛ばし技「炎邪覚醒」

風間蒼月

◀羅刹・蒼月の飛び道具系の必殺技，月輪波



▶同じく羅刹の武器飛ばし技。水柱で敵を攻撃

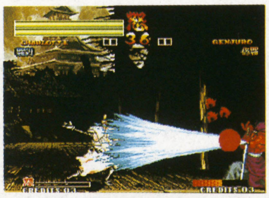
抜け忍となった弟を追わなければならない「追い忍」。

火月とは対照的に，水を使った必殺技を得意とする。

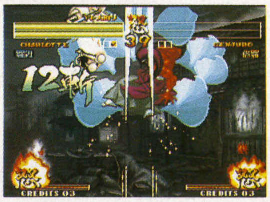
シャルロット

祖国の異変を感じとり，原因究明のため日本に向かう……。

修羅は『真サムスピ』時代の必殺技を持ち，羅刹は新しい必殺技「バイオネットラージュ」を使う。



◀驚異のリーチを誇る新必殺技。もはや飛び道具と同じだ

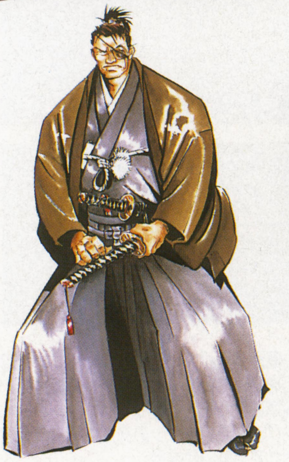


▶バラとともに相手を斬る武器飛ばし技。彼女らしい技と言える

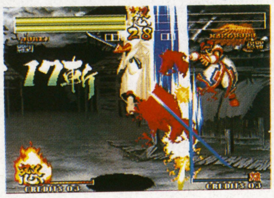
柳生十兵衛

国内各地の異変の原因が『魔城』であることを知った幕府から，調査，討伐を命ぜられる。

一時休養していた十兵衛だが，水月刀，二ッ角羅刀のキレは鋭い。



◀心眼刀は，上，中，下段の攻撃に対応できるようになった



▶羅刹の武器飛ばし技は，乱舞のあとに二ッ角羅刀をキメる

タムタム

村の異変から『悪い神』の復活を感じ取り，ふたたび『仮面』をつけ，日本に向かう……。初代『サムスピ』からの復帰となるタムタム。技もなつかしいものばかりだ。

◀▲ムーラ・ガブルは上下に撃ちわけることが可能。上は武器飛ばし技で，アハウ・ガブルの強化版だ

THE HISTORY OF PC GAMES

パソコンゲームに思いを馳せて

文／山下　章

第7回　プログラムを打ち込むことの楽しさ

まずはBASIC

PC-8801本体に付属してきた，5本のツクモオリジナルソフトは，とりあえずひととおり遊び終えた。

マイコン新規購入者がそうした状況で，つぎにやることと言ったら，だいたい相場は決まっている。

そう，プログラム・リストの打ち込みだ。

当時，ほぼすべてのマイコンに搭載されていたのが，Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code――略して“BASIC”と呼ばれるプログラム言語である。用意されている命令群と，その書式をマスターすれば，わりと手軽にプログラムが組めるのが，BASICの特徴だ。といっても，使いこなすにはそれなりの修練が必要となるのだが，それでも0からFまでの16進数をダイレクトに制御していくマシン語より，はるかにわかりやすい言語であることはまちがいない。

言葉というものは，テキストを読んで文法を理解するよりも，人が話しているのをナマで聞き，実際にしゃべってみたほうが上達が早いとよく言われる。プログラム言語もまた，そうした側面を持っているのは，たしかであろう。

雑誌に載っているプログラムのリストを，タイプミスのないように気を使いながら入力するうちに，いつの間にかBASICのコマンド群を覚えていた。あるいは，他人のプログラムを何種類も入力していくうちに，「弾を撃つ」というプログラムがどんな構造になっているのかを理解していた。――そのような過程を経て，BASICをマスターしていった人は，決して少なくないはずだ。

もっとゲームで遊びたい。そしてプログラミングも習得したい。そんな欲求にかられていた僕が，自分のマイコンにはじめて打ち込んだのは，ベーマガに載っていた，1ページにも満たない短いプログラムであった。それが何というタイトルのゲームだったのか，記憶は定かではないのだが，何回かSyntax Error（文字を打ちまちがえたときなどに表示されるエラー・メッセージ）をだしながらもようやく動作させることに成功したときの感動は，いまでも深く胸に刻み込まれている。

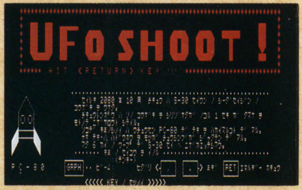
それからの数日間は，最低でも1日に2～3本ずつ，雑誌に掲載されたプログラム・リストを入力する毎日がつづいた。なにしろ，ナイコン族でいるあいだにため込んでいたマイコン雑誌が山ほどあるのだ。打ち込むリストには，こと欠かない。

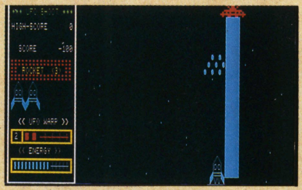
やがて，リストをそっくりそのまま打ち込むことに慣れてくると，今度はプログラムの一部を変更して，それぞれのゲームを自分なりにカスタマイズしていくことに楽しみを見いだすようになった。

たとえば，タイトル画面の文字がCOLOR 2（赤）で表示されているのを，COLOR 5（黄色）に変えられただけでも，最初のころはうれしかった。また，あるプログラムにおいて，変数STがステージ数を意味するものだという ことがわかると，INPUT文を使ってゲーム・スタート時に数字を入力させ，その数字をSTに代入して，ステージ・セレクトを可能にす

UFOシュート　'82

■メーカー不明 ■シューティング
■PC-8001 ■??円

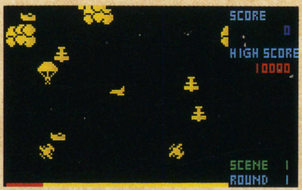




母星へ逃げようとしているUFOと対決。弾と波動砲をかわしつつ，敵UFOの中央部へレーザーを当てれば破壊可能。一定時間が経過すると敵はワープを行ない，6回ワープされるとゲーム・オーバー。

ドッグファイト　?

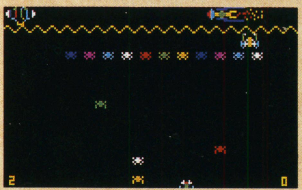
■シューティング
■PC-8001 ■??円



コナミ製『タイムパイロット』の移植版。テンキーで8方向を向くことができ，それに合わせて画面がスクロールするのが特徴。アーケード版とくらべて敵機の数が多く，異様にむずかしい。

バリアアタック　?

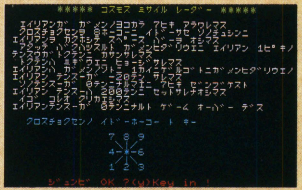
■メーカー不明 ■シューティング
■PC-8001 ■??円

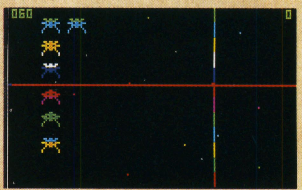


画面上部をゆっくりと左へ進むミサイルから，左端のユニットを守るのが目的。降り注ぐエイリアンをかわし，バリア発生装置を破壊すれば，バリアが解除される。そのスキにミサイルを撃破せよ。

コスモスミサイルレーダー　?

■メーカー不明 ■シューティング
■PC-8001 ■??円





画面外より飛来して，決められた軌道上を高速移動するエイリアンの編隊に，照準を合わせて撃破していくシューティング。縦横のラインの交点で照準が表現されているのが特徴。

※注）黎明期のパソコン・ゲームにおいては，アマチュアがアーケード・ゲームに似せて作ったものをそのまま商品化した，著作権を無視したソフトも少なくなかった（そのタイプのソフトに関しては，あえてメーカー名を伏せてある）。著作権保護思想の浸透については，今後の回で取り上げる予定。

る，などという改造もよく行なった。

人が作ったプログラムに装飾・改造をほどこすのは，厳密に言うとよくないことなのかもしれないが，当時のBASICプログラムはそれを容易に行なえる環境を提供していたし，また，この世にひとつしか存在しないスペシャル・バージョンを制作するのは，まちがいなく熱中できる“遊び”だった。

そこには，マイコンならではのおもしろさがあったのだ。

マシン語の恐怖

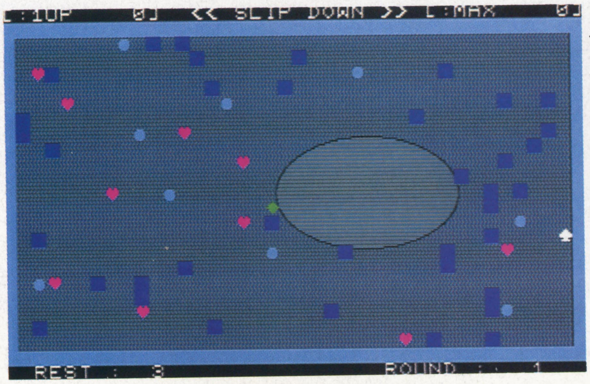
BASICのプログラム・リストの打ち込みに飽き足りなくなった僕は，ある日，つぎなるステップへと足を踏み入れることにした。

マシン語プログラムの入力である。

7B FE 09……といったぐあいに，2ケタの数字がつらなって構成されていくマシン語のプログラムは，マイコン初心者が一見しただけでは，意味がまったくわからない。また，英文をタイプするような感じのBASICとちがって，0からFの英数字だけを延々と入力しなければならないので，ダンプ・リスト（プログラム・リストのこと）を打ち込むのにも大変な苦痛をともなうことになる。

それでも，BASICと比較にならないほど高速な処理を実現させるマシン語プログラムは，多くのユーザーに，何時間も同じような英数字を打ち込ませるだけの魅力を秘めたものであった。

当時，「オールマシン語」という言葉がたびたびマイコン雑誌などに登場したが，この言葉にはなかば神格化されたイメージがつきまとっていた。どんなにつまらないゲームでも，オールマシン語でプログラムが組まれていたならば，許されてしまう――そんな風潮すらあったのだ。



◀ベーマガにリストが掲載されていたPC－88用『スリップダウン』。こうしたゲームをつぎつぎと打ち込んでいったのだ

僕がマシン語プログラムの最初の入力対象として選んだのは，ぶ厚いマイコン雑誌に掲載された，アクション系のゲームだった。

MON⏎と入力して，マシン語モニタ画面へと入る。つづいてSB000⏎。これで，B000というアドレスから，マシン語を入力することができるのだ。

C3，28，CA，00……2ケタの英数字をひたすら打ち込んでいく僕。はじめのうちは順調だったが，途中でリストと画面を交互に見るのに疲れて，横に1人サポートをつけ，英数字を読み上げてもらうことにする。これでかなりの効率アップだ。

丸1日はかかっただろうか。ようやく，リストを最後まで入力することができた。

「終わったー！」

つらい作業から解放された安堵感（あんどかん）からか，そこで僕はとんでもないミスを犯してしまう。

あろうことか，いきなりプログラムを実行してしまったのだ。

GB000⏎。

B000というアドレスから，プログラムを実行するコマンドである。そう入力すると，本来ならば，さっそうとゲームが動きはじめるはずであった。しかし，画面はウンともスンとも言わない。

BASICなら，こうした状態におちいっても，STOPキーを押せば中断できるところである。だが，マシン語の場合はそうもいかない。

僕は一縷（いちる）の望みを託して，リセット・ボタンを押してみた。マシン語は，リセットしても，一部の領域のデータが壊れるだけで，大半はメモリ内に残っているという話を聞いたことがある。だとすれば，被害を最小限にとどめられるのではないか……。

アマかった。

メモリ内をのぞいてみると，さきほど入力したデータがぐちゃぐちゃに壊されていたのだ。プログラムを打ちまちがえたときなどに起こる，俗に「暴走」と呼ばれる現象である。

なぜ実行する前に，カセットテープにセーブしなかったのだろう。なぜダンプ・リストを入力しているときに，チェック・サム（データの縦横の列の和）をとらなかったのだろう。後悔の念が津波のように押し寄せてきた。

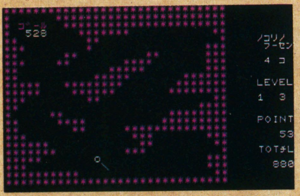
（次号につづく）

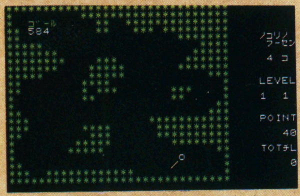
●情報大募集！

パソコン・ゲーム史は，読者のみなさんの協力なしでは編纂（へんさん）できない。85年以前のパソコン・ゲームに関する資料，ソフト等をお持ちのかたは，このコーナーあてにご一報を！

クレイジーバルーン　'80 7月

■アクション
■PC-8001　■??円

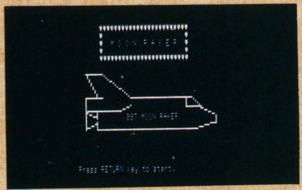


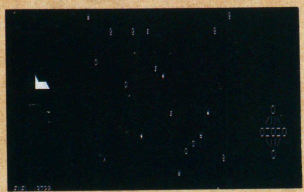


タイトー製の同名アクション・ゲームを移植。左右に揺れる風船をテンキーで操作し，壁にふれないようにゴールまで導く。早くゴールするほど，タイム・ボーナスが上昇。全5ステージ。

ムーンレイカー　？

■アクション
■PC-8001　■??円

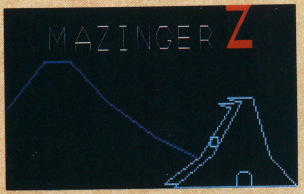


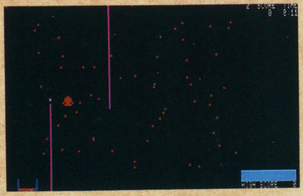


『007』の同名映画をモチーフにしたアクション。上下に移動する障害物をかわして，画面右にある基地にドッキングすることが目的。『ルナレスキュー』の着陸シーンを横にしたようなゲーム。

マジンガーZ　？

■アクション
■PC-8001　■??円

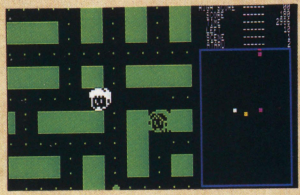




格納庫から現れたジェットパイルダーを操作して，赤いドットや伸び縮みするラインを避けながら，画面右のプールを目指す。見事到達すると，マジンガーZが登場して，パイルダーオン。

うる星やつら　？

■アクション
■PC-8001　■??円



同名コミックが題材。主人公のあたるを操作し，迷路内にいる女の子を10人キャッチすれば面クリア。高速で追跡してくるラム，火をはくテンなど，おなじみのキャラたちが妨害してくる。

※すでに情報協力のご連絡をくださったみなさまへ……ご協力ありがとうございます。お手持ちのソフト類が必要となったときにご連絡させていただきますので，そのときはよろしくお願いいたします。

協力:株キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
●アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!●

Arcade Game Graffiti

第32回

1984年・Part 5『新しいゲーム性の萌芽(ほうが)』

ゲーム性の多様化

今回，紹介している作品を一つ一つ見てみると，インベーダー・ブーム終了から5年を経て，ゲーム内容，ゲーム性といったものが，かなり多様化していることがわかる。

たとえば，『スパルタンX』における「レバー・ガチャガチャ」テクニックは，83年の同社『10ヤードファイト』で生まれた技だが，それ以前にはほとんど存在しなかった，新しい概念である。

また，『ザ・ギネス』のボタン連打は，言うまでもなく，83年の『ハイパーオリンピック』（さらにもとはアップルのコンピュータ・ゲームソフト）から派生したものだ。

くわえて，『ロードランナー』に見られるパズル性重視のゲーム内容。そして，パソコン・ゲームからの移植という発想。

おっと，『イエローキャブ』のような，データイースト・ヘンゲー・シリーズも忘れてはいけない，いけない。

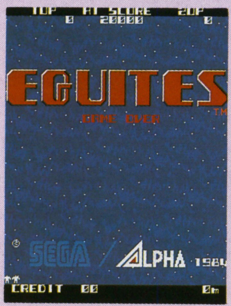
アルファ電子の快作『エクイテス』

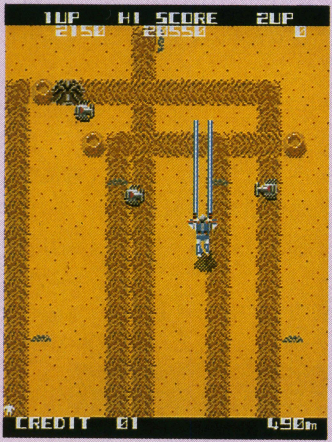
10年以上を経て，当時の作品をプレイし直すと，一度距離をおいているがゆえに，その

エクイテス

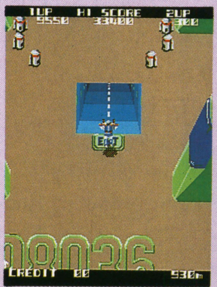
16bit CPUの本格派シューティング

■アルファ電子
■縦スクロール・シューティング



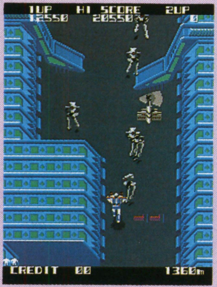


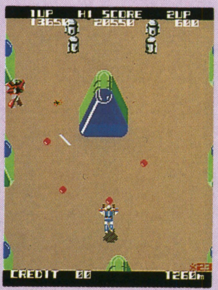
上空，空中，地下を行き来しながら敵ロボットを撃破していく。エントランス・マークから地下へ侵入し，4種類のスーパー・ウェポンを入手することが可能。指令中継アンテナを破壊すると敵が停止。



▲エントランス発見！地下へ潜入して強力なスーパー・ウェポンを見つけだせ！

▼地下には指令中継アンテナが！　破壊すると範囲内のロボットが機能停止する

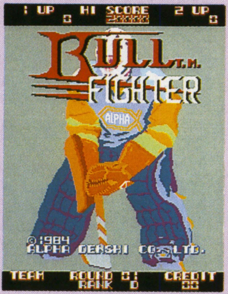


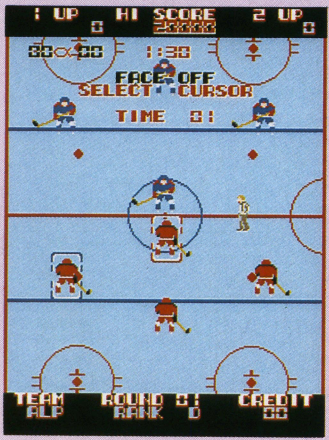


▲スーパー・ウェポン使用中。これは6発の弾が円弧を描きながら広がるタイプ。回数制限もある

ブルファイター

■アルファ電子
■アイス・ホッケー





氷上の格闘技アイスホッケー・ゲーム。画面点滅中にゴールするとプレイヤーが高速の「ブルファイター」に変身するというキテレツなフィーチャーがある。2人で協力しての対コンピュータ戦も可能。

ビクトリアスナイン

■タイトー
■野球

ナイター中継による野球ゲーム。球場に照明が点灯され，試合開始。コンピュータ・チームと点差がついた時点でゲーム・オーバー。ただし，コンティニュー時は最低1回遊べる。

▶タイトル画面。2タイプのうちの一つ。何かヘン…

◀セ・リーグに"W"のチームなんてもうないっす

姿を客観的に見ることができる。

『エクイテス』というゲームは，変化に富んだ優れた作品だが，一面，マニアックな色彩も濃い。

実際，当時の評価も，一般のそれを，マニア層のそれが上まわっていた印象があったが，久方ぶりにプレイしてみて，その理由も再確認できた。

まず，とくに序盤のゲーム展開が多彩で，海上からはじまってすぐに上陸，浜辺でモグラ・ロボット(?)との攻防を経て，さっそく地下へのエントランスが出現する。ここで指令中継アンテナなどのフィーチャーをひととおり満喫したあとスーパー・ウェポンを装備して地上へでると，もう都市エリアに突入する。

ここまでの展開で，ものの2〜3分。構成の密度だけで言えば，文句なし及第点(きゅうだい)。マニアのキビしいチェックにも耐え得るデキだ。

つぎに，主人公のロボットの移動速度がメチャクチャ速い。おそらく縦スクロール・タイプのシューティングで，スピードアップ・アイテムの類(たぐい)がないものでは，ほとんど史上最速グループに属するのではないだろうか？

これだけの仕様・構成を見るに，アルファ電子が『エクイテス』において，アップテンポなノリを，非常に大切にしていたことがよくわかる。

たしかに，これだけアップテンポだと，ついていけないプレイヤーもでてくる。当然のことながら，敵の攻撃もそれだけクイックなものになるので，高いレベルの反射神経が要求されることになる。しかしながら，「ニュータイプなロボット物」を指向した『エクイテス』，その潔(いさぎよ)い作りは高く評価したい。

開発者との熱きバトル『ロードランナー』

米国Broderbund社が家庭用コンピュータ・ゲームソフトとして発表し，大ヒットを記録した『ロードランナー』——これをアーケードに移植しようと試みたのが，日本のアイレム社だ。

アイレムは，アーケード作品へ移行するにあたって，パズル性の強化を考えた。

もともと，Broderbund社のオリジナル版に組み込まれていた全150面は，それほどパズル性にばかりこだわったものではなかったのだ。

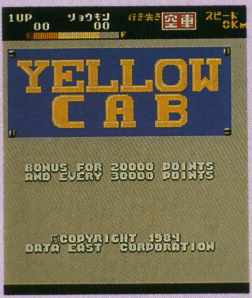
それに対しアイレムが，ゲームとして物足りなさを感じたのか，それともアーケードとして置くにはイージーすぎると踏んだのか，結果としてものすごい手応えのパズル・ゲームが生まれることとなった。

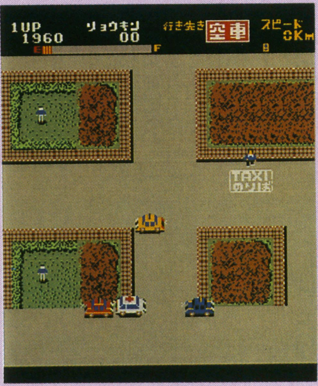
アイレム版『ロードランナー』は，第4弾までシリーズが継続されたが，先へ行くほどパ

◀『ロードランナー』ゲーム・パンフレット。パズルものの決定版とも言える名作。第4弾まで制作された

イエローキャブ

■データイースト
■タクシー・アクション





タクシーに客を乗せ，指定の目的地(現在地からのXYそれぞれの距離が表示される)に到着すると面クリア。ローラー車，列車などが行く手をはばむ。大型車などへの激突，ガス欠で1ミス。

ザ・ギネス

■サン電子
■連打&タイミング・アクション

レバーとボタンによる連打&タイミング・ゲーム。『ハイパーオリンピック』の亜流。「ギネス」の名称は許諾を得て使用している。丸太切り，杭打ち，坂登り，輪投げ，皿回し，がけ寄せの6種目。

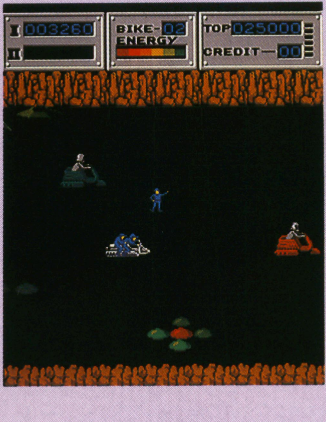
▶全6種目のレコード。記録はバックアップされない

◀上下2分割画面による「杭打ち」競技

セクターゾーン

遠い未来，はるかな世界のバトルレース！

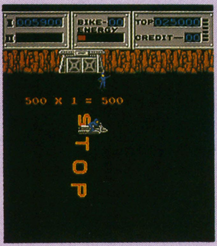
■日本物産
■横スクロール・バイク・アクション



レバーでギルギット（バイク）をコントロールし，ビームや体当たりで敵を倒し，ゴールをめざす。エネルギー・パックを取って燃料補充。ペトラ人を救出するとボーナス。高速と低速移動の面あり。

▲スリップ・ゾーンに注意！ レバーをニュートラル状態にしていても流されてしまうぞ

▼長い1ステージを終えてゴールに到着。助けだしたペトラ人の数に応じてボーナス点がもらえる



▲2面は一転して低速スクロール。砲台が長く画面に残るうえ，破壊できない障害物も増える

ズルの難解さはエスカレートしていき，そのたびにプレイヤーとの熱き戦いがくり広げられていくことになる。

当時，筆者はこのシリーズのマニアのプレイを間近で見ていたが，入荷直後のプレイのしかたが尋常ではなかった。

なにしろ，見たことのない新しい面がスタートすると，プレイヤーを安全な位置において，まずは何もせずにじっと画面全体を凝視するのだ。難解なステージにぶつかると，これだけで100円を使ってしまうことも珍しくない（当たり前の話だが，アーケード版にはタイム制限が存在する）。

カッと目を見開き，

「見えた！」

と，おもむろにプレイヤーの操作をはじめる。これだ，と思った解法でゲームを進める。そもそも解法がまちがっていればそれまでだが，正しいやりかたをしていてもそれで済むわけではないところが，アクション・パズル『ロードランナー』の手強いところ。

まず第一に，主人公を追跡する敵の存在。こやつらをリアルタイムで誘導しながらうまく宝を集めて行かねばならない。

第二に，掘った穴がやはりリアルタイムで埋まっていく点。いわゆる時間差掘り，逆転掘りなどのテクニックは，はたで観戦していても，ダイナミックなおもむきがあり，興奮させられたものである（深い穴を掘っていて，掘りかたに失敗し，死を待ち受けるだけになったときの，あの閉塞感と絶望感はゲーム史上屈指のものがあると思う）。ここらのアクション性に関して，アイレムの作りかたが緻密と言うかヒドイと言うか，すさまじくシビアなタイミングを要求してきたりするのだ。

さらにイヤなことに（！），敵を1匹も殺さずにクリアするとボーナスが入るという，マニア泣かせな仕様が入っており，頂点をめざす男たちは，必然的にこれに挑戦せざるを得なかった。

今にして思えば，これほど高純度のパズルゲームがアーケード製品として受け入れられた例は（シリーズを追うごとに層をせばめていったことは否定できないが），じつに希有であったと言えよう。

すばらしき原作をクリエイトしたBroderbund社とともに，ハイ・クオリティなアーケードへの移植を行なったアイレムの偉業を称えたい。

（1984年Part4終わり・Part5につづく）

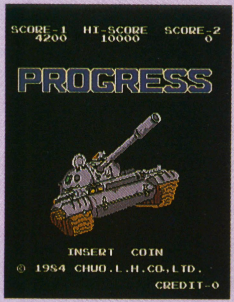
参考資料：

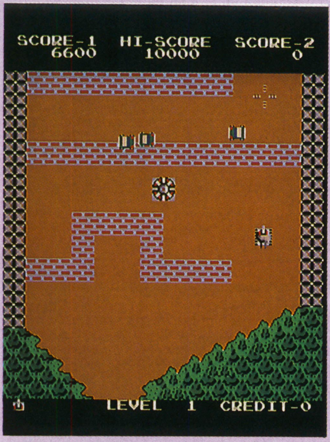
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』

◀『エクイテス』ゲーム・パンフレット。16bitCPUの採用が，一つのニュースになる時代だった

プログレス

■中央リース
■縦スクロール・アクション・シューティング

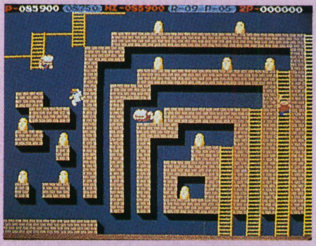




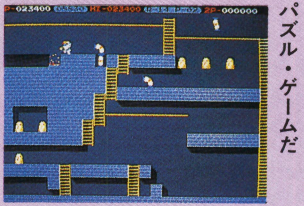
タンクを操作し，銃撃とミサイル，2種類の武器を使って敵陣を突破する。ミサイルは照準の位置に着弾。敵はジープ，ヘリ，各種砲台（隠し砲台も登場），要塞など。ゲームの展開は緩慢。

ロードランナー

■アイレム
■アクション・パズル



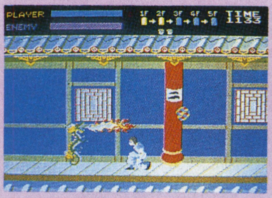
▶連続で敵を埋めて，すばやく上を通過する

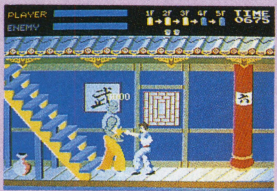

◀一世をフウビした名作パズル・ゲームだ

Broderbund社の同名ゲームの移植。穴を掘り，敵の追跡をかわし，宝を集めたのちに出現するはしごを昇るとクリア。敵の頭に乗る，時間差で穴を掘り進むなどのテクニック性が魅力に。全24面。

スパルタンX

■アイレム
■横スクロール・アクション

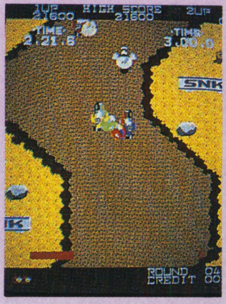

▶突然現れる竜の炎！アブない，しゃがんでかわせ！

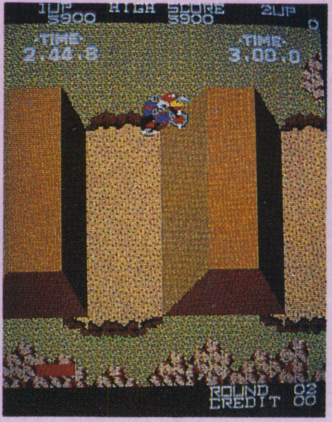

◀各階のボスは弱点をついてうまく倒すべし

ジャッキー・チェン主演の同名映画のゲーム版。小人，ナイフ投げ，毒蛾，竜などを倒し，塔の5階に待つ宿敵Xを討ち，シルビアを救いだす。バイタリティ制と持ちキャラ制を併用。時間切れも1ミス。

ジャンピングクロス

■SNK
■バイク・アクション





ライバルを倒し，難所をクリア，ゴールをめざすダートレース。レバーと加速，ジャンプの2ボタン操作。スクロール方向がつぎつぎに変化し，S字コーナー，各種障害物などが待ち受ける。

プレイステーションJournal（ジャーナル）

PlayStation

総発行部数2,000万部を記録した萩原一至の人気コミック「バスタード!!」が待望のゲーム化。今月は，シナリオ担当者であるベニー松山のコメントもまじえて『バスタード!!』づくしでお送りするゾ。プレゼント・コーナーもあるのでしっかり読むべし！

◆担当：曳地哲司◆

2年半の歳月をかけたRPG超大作が登場

『バスタード!!～虚ろなる神々の器～』
■セタ ■6,800円（税別）■12月発売予定

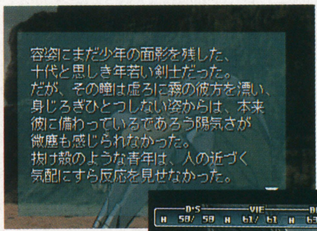
原作コミックは，無敵の魔導師ダークシュナイダーをはじめ，強大な力を持つ登場人物がハデな魔法や必殺技を用いて暴れまわるという痛快な作品だった。

そんな作品をRPGとして成立させるため，原作では強かった（強すぎる！）登場人物たちは，記憶と本来の能力を失なっている。もし，原作のままの強さを兼ね備えていたなら，〝究極呪文のみでOK！〟なんて状況におちいってしまうからだ。もちろん，ゲームが進めば本来の強さを取りもどしていくので，中～後半にはドハデな魔法も使えるようになる。そうした過程で成長を実感できるのが楽しい。

ゲームの中核を成すシナリオを担当するのは，シナリオ・ライター，小説家，ギャザリング・プレイヤーと，数々の肩書を持つベニー松山。ゲーム中の至るところで挿入されるメッセージには，思わずニヤリとさせられるものも多々あり，原作とはひと味ちがう「バスタード!!」の世界が堪能できる。

そのほか，ハデな演出がウリの戦闘シーンには，キャラクター同士の位置や相性によってさまざまな技をくりだせるフォーメーション・バトルを採用。戦闘を有利に終わらせることで，得られるバトル・ポイント（経験値）も多くなるので，大いに役立てるべし。

原作の持ち味に＋αを加えたこの作品。PSの年末イチ押しの作品と言えよう。



◀重要なシーンごとにメッセージを挿入することで，臨場感を盛り上げる

▶戦闘内容により得られる経験値が増減する。有利に戦うことでレベルアップも早くなるぞ

▲無限の魔力を持つ魔人ダークシュナイダーの姿。随所に挿入される美しいビジュアルは必見だ

有利に戦え フォーメーション・バトルで変わる!! 白熱の戦闘シーン

▼陣形を選択した際（もしくは移動した際）に，相性の良いキャラクターが左右または上下に隣接する形になれば，2人で協力して発動する強力な〝連続技〟を使える

▲戦闘は陣形を選ぶことからスタート。用意されている陣形は複数あり，それぞれに特徴がある。インフォメーション・ウインドウを確認しながら慎重に選ぼう

▲ヴァイとD.Sの連続技が炸裂！ 通常の魔法や必殺技にくらべて，広範囲に攻撃することが可能だ。なお，攻撃後は衝撃によって陣形が乱れてしまうので注意しよう

シナリオ・ライター ベニー松山が語る『バスタード!!』の魅力!!

これまで，このベニー松山は数多くのゲームに対し，さんざんカラい注文をつけてきた。それはベーマガ読者のみんなも，十分ご承知のことだと思う。

ゲームを制作する立場にまわってみると，よくもまあ好き勝手なことを抜かしやがる，と自分に対しても思う。ただ，確信として言えるのは，俺が主張してきた注文はやはりまちがってはいなかったというコトだ。

『バスタード!!』はもともと，ファンタジーRPGの要素をコミックにフィードバックした作品である。だが，一見容易にマッチングできそうな世界観を持つキャラものは，一歩方向をまちがえるとゲームとも呼べない失敗作ができあがる。

しかし，今回のゲーム制作に関しては，俺の望む注文はすべて通ったと言っていい。良質の素材を活かして最高のゲームを創ろうとするスタッフの姿勢に，キーボードをたたく俺の指にも知らず熱がこもった。

俺を信じてきてくれたみんな，この『バスタード!!』は絶対裏切らないぜ！

プレゼント 『バスタード!!』体験版をアゲル

今回はセタのご好意により，『バスタード!!』体験版ソフトを10名の読者にプレゼントするぞ。下記のあて先まで，どしどし応募してほしい。※締め切りは11月20日消印有効。当選者の発表は，賞品の発送をもってかえさせていただきます。

●あて先
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
『バスタード!!』体験版プレゼント係

サターン最前線

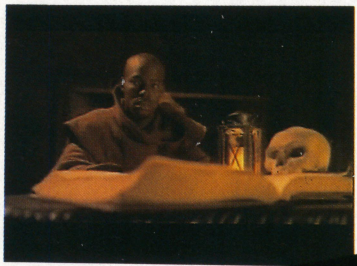
当初1ページの予定だったのが，あまりの情報の多さにページ拡大。注目ソフトだけでなく，12月号にふさわしいクリスマス・プレゼントなど，見のがしたらソンするニュースがスシ詰め状態なのだ。カコミの中も読み飛ばすことのないようにっ！

◆ 担当：中村京子 ◆

デジタル・ピンボールの最高峰『ネクロノミコン』登場

デジタル・ピンボールの大御所，KAZEが放つ『ネクロノミコン』は，クトゥルー神話の神々を記した禁断の書（原作H.P.ラブクラフト）をモチーフとしたもの。ピンボール台には書中に登場する地名などが冠せられ，プレイ中に表示される役名は，神話に関するキーワード。これらの要素がアメリカの「ドリームシアター」によるサウンドと相まって，何ともカルトな雰囲気を漂わせているのだ。

が，そういった知識がなくても，普段ピンボールをやらない人でも，十分楽しくプレイできる。何より，前作にくらべて各台の個性がハッキリし，仕掛けもハデになった。適当にボールを打っていたにもかかわらず役が完成したときは，驚きをともなった喜びがあるし，そのうちコツもつかめてくる。また，演出だけでなく，カナメとなるボールの動きのリアルさも前作以上。ピンボール・ファンにとっても満足のできるものだろう。初心者から上級者まで，幅広くおすすめできる1本だ。



◀ムービーでは本1冊作るのにも40万円かけたとか…

▲これだけボールがあると，とにかく圧巻！

▶マルチボールが狙いやすいのでガンガンスコアを稼ごう

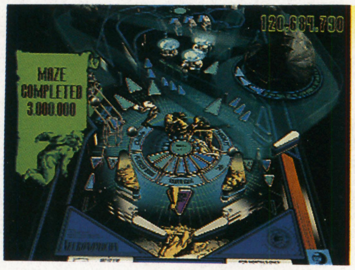
ARKHAM

17世紀には魔術が流行(はや)ったこともあるという，アメリカ・マサチューセッツの町「アーカム」がモデル。三つの台の中では，いちばん初心者向け。町のシンボルである「ライブラリー」にボールを当てつづけると扉が開き，そこにボールを入れると，マルチボールに。

CULT OF THE BLOODY TONGUE

アフリカのケニアで信仰されていた，クトゥルーの神「ニャルラトホテプ」をあがめる宗教の名がつけられた台。他の2台にくらべ，スコア稼ぎがむずかしいかもしれない。左上のフリッパーをどう使うかがだ……？　左右のランプレーンがマルチボールへのカギ。

◀台が広いぶんボールの打ちかたを考える必要がでてきた



▶美しい半透明レーンは，デジタル・ピンボールならでは

DREAMLANDS

土星や木星，冥王星にある夢の世界で，ニャルラトホテプが大きな力を内包しているという。宇宙をイメージした幻想的な台。右上の小フリッパーを使って，月の周りにボールを送ろう。マルチボールの個数の決定条件が，一風変わっているのも特徴。

周辺機器＆イベント **サターン㊢情報局**

●光栄からワープロソフト登場！

光栄が，サターン専用のワープロ・セットを今月22日に発売することになった。中・高校生をメイン・ターゲットに，「遊戯感覚で使えるワープロ」をコンセプトにしたこのシステム。コントローラによる入力で簡単に文書作成ができる（「セガサターン・キーボード」でも可）のはもちろん，約50種類の参考文例や，光栄の人気キャラクターを含む400以上のイラスト・データが収録されている。文字フォントは3種類，サイズは横倍角までだが，機能面に関しては，今後バージョン・アップがなされていくというので期待しよう。カラー・プリンタ（ハガキサイズからA4まで印刷可。Windows3.1／95にも対応）とプリンタ・インターフェースがついて，29,800円という安さも大きな魅力だ。

●サターンでゲームが作れる！

12月に，セガ，ESP，徳間書店インターメディアの共同開発による，「BASIC FOR SEGASATURN（仮）」が登場する。これは，ベーシックの基本命令＋ポリゴン，スプライト，BG表示命令などで，手軽にオリジナル・ソフトが作れるというもの。二つのタイプがあり，一つはセガサターン・キーボードに対応した初心者向け。もう一つは，サターンとパソコン（Windows95，DOS）を接続して本格的な開発ができる上級者用だ。発売後は，これらで作ったオリジナル・ソフトを募集し，「サターン・アマチュア・ゲーム・コンテスト（仮）」を開催する予定。優秀作品は商品化も検討するとか。

●サターンとサーカスが合体!?

この秋，サターンの新作紹介イベント「セガサターン デジタル サーカス」が開催される。会場では年末から年始にかけ

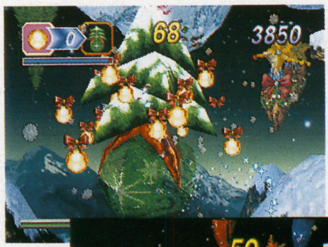
ナイツが贈るステキなクリスマス・プレゼント!

ナイツからメリー・クリスマス! なんとナイツがこの冬,『クリスマスナイツ』となって帰ってくる。さっそくサンプルをプレイしてみたところ,その内容は,ナイツファンなら絶対にほしくなる,ステキな贈り物がたくさんつまっているものだった。

収録されているドリームはSPRING VALLEYのみ(エリオット用の新コースあり)で,普段プレイするぶんには,もとの『NiGHTS』のものと変わりない。しかし,タイトルどおり「冬季」に遊ぶと……あたり一面,ファンタスティックな冬景色に変わってしまう。これだけでも驚きなのに,さらにクリスマス近くだと,ナイツたちがサンタクロース姿に変身! オリジナルのオープニング・ムービーまでついて,とってもいい雰囲気なのだ。

ゲームのほかに「プレゼント」が用意されているのもグー。これは,ドリーム・クリア後の絵合わせで絵がそろうごとに,お楽しみコーナーが増えていくというもの。カラオケやミニゲームなど全部で23のコーナーがあり,どれも一見の価値があるものばかりだ。

……というカンジに,魅力いっぱいの『冬季限定版』だけど,じつはお店では手に入れることができない。下の応募方法を読んで,スグに申し込もう。



◀イデア・キャプチャーもこのとおり。チップでライトアップ!

▶おめかしギルウイング。ラブリーです♥

みんなでメリー・クリスマス

▲木々にはライトがともり,まさにクリスマス一色。本当にステキな夢を見ている気分になってしまう

絵合わせゲームは,下の数字の回数ぶんだけ挑戦できる

▶その絵に対応したお楽しみコーナーがはじまるのだ

▶絵合わせでそろった絵が並んでいく。ここでどれかを選ぶと……

プレゼント!!

㈱ワン・トゥ・ワン・ダイレクト(☎03-5953-9230)まで電話し,音声ガイドに従って自分の電話番号,住所,氏名を登録する。すると,約1週間後,ペリカン便で商品が送られてくるので,そのときに送料手数料1,500円を払うだけでOK。受付期間は11月8日から来年の1月31日(土・日・祝日含む10:00~20:00)まで。

※第1回発送は11月22日です(一部地域では代金引換配達ができない場合があるので,ご了承ください)。なお,受付期間中の12月28日~1月5日は休業日となります。この件に関するお問い合わせは……セガ・お客様相談センター(☎0120-012235/祝日を除く月~金の10:00~17:00)まで

て登場する新作が体験できるほか,ボリショイ・サーカス団によるパフォーマンス,『電脳戦機バーチャロン』大会などが予定されている。日程と場所は下記のとおり(いずれも土,日)。

【東地域】

★11/9・10:横浜・ランドマークタワー ドッグヤードガーデン

★11/16・17:札幌・新千歳空港ターミナルビル センタープラザ

★11/23・24:東京・東京ジョイポリス

★11/30・12/1:東京・恵比寿ガーデンホール

【西地域】

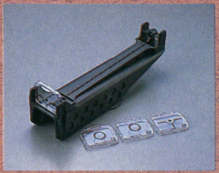
★11/9・10:福岡・キャナルシティ

★11/16・17:広島・基町クレド

★11/23・24:名古屋・ナディアパーク

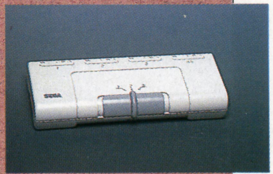
★11/30・12/1:大阪・梅田ステラホール

●周辺機器情報その1



バーチャガンの上部に装着するだけで,狙点の周囲がよく見える〝スクリーン効果〟,狙点とガンの光線軸を合わせる〝タンジェント効果〟が得られる(自分の目のクセに合わせて調整可能)「スクリーンマウント・サイト」が11月22日に発売される。両目で狙えるようにもなるので,目にも優しいスグレモノ。価格は1,200円と,なかなかおトク。

●周辺機器情報その2



3台までの家庭用ゲーム機やAV機器を接続し,ワンタッチで見たい映像を選べる「セガAVセレクター」。サイズは,幅192㎜×奥行き70㎜×高さ30㎜で,付属のマジック・テープでラックなどにも取り付け可能だ。発売は12月13日,価格は2,500円。

●新作ソフト情報!

最後に,これを書いている時点で入ってきた新作情報を二つ。アーケードからの移植である『ダイナマイト刑事』と,アニメをもとにした『新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression』だ。後者の内容はまったく不明だが,現在も多くのファンがいる作品だけに気になるところ。

N64新聞

ニンテンドウ　ロクジュウヨン

文責：八巻将之

今月のお題は『マリオカート64』。ホントはもっと写真を掲載したかったんだけど，残念ながら今月のN64新聞は1ページ。写真点数が少ないのはカンベンしてほしい。後半の新作チェックもお見のがしなく。

『マリオカート64』発売近し。対戦プレイで盛り上がれ!

12月に発売を予定されているN64期待の新作『マリオカート64』。スーファミで大ヒットを記録した痛快カー・アクション『スーパーマリオカート』が，ついにN64でも遊べるようになるというわけだ。

まずは，右に掲載した新たな画面写真を見てほしい。N64の高いグラフィック機能を活かしたゲーム画面は，スーファミ版のそれをはるかに上まわる美しさだ。もともと，グラフィックがキレイになったからといってオモシロさが変わる類(たぐい)のゲームではないのだが，やはり画面がキレイになるのに越したことはない。発表された画面写真を見て，ヤル気になったというファンも多いことだろう。

登場キャラクターは8人。ドンキーコングJr.&ノコノコにかわって，ドンキーコング&ワリオがメンバーにくわわった以外は，『スーパーマリオカート』と同じメンバーが使用できる。

ゲームモードも前作と同じくマリオGP，タイムアタック，VS，バトルの計4種類。N64版オリジナルのフィーチャーである「4人同時対戦プレイ」がVSモードで楽しめるのは以前このコーナーでも紹介したとおりだ。

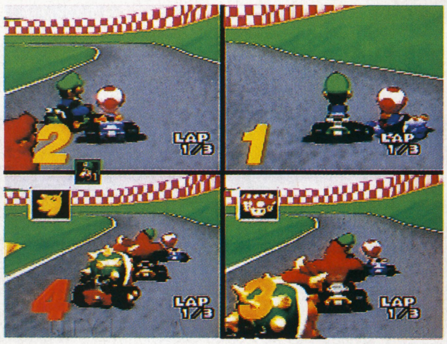
新たなトラップやアイテムの追加など，随所に変化が見られる『マリオカート64』だがリリースを見るかぎり，基本的なゲーム・システムに大きな変化はなさそう。ファン以外の人にも安心してオススメできる1作だ。

マリオカート64

■任天堂 ■12月14日発売予定 ■9,800円

▶巨大なドッスンたちが行く手をふさぐ。うまくスリ抜けることができるか？　タイミングを合わせてイッキに駆け抜けろ！

▲これはN64版のプレイヤー・セレクト画面。マリオ・ファミリーが勢ぞろい



▲盛り上がるコト必至の4人同時対戦プレイ！ N64版オリジナルのフィーチャーだ

白熱のレースバトル!!

N64新作チェック!

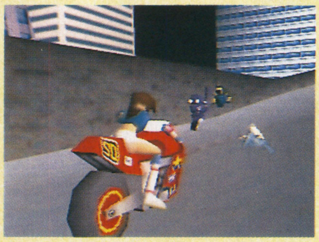
カメレオンツイスト

■日本システムサプライ ■発売日未定 ■価格未定

▲ムチのように伸びる舌をうまく利用して，立体ステージを駆け抜けろ

キャバリーバトル

■日本システムサプライ ■発売日未定 ■価格未定



▲異色のポリゴン・レーシング。飛行生物をあやつりコースを走破する

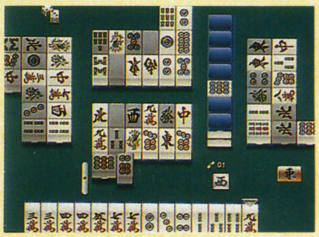
森田将棋64

■セタ ■発売日未定 ■価格未定

▲ネットを利用した対戦が楽しめる通信カートリッジ対応第1弾ソフト

プロ麻雀　極64

■アテナ ■平成9年1月31日発売予定 ■9,800円



▲人気麻雀シリーズ最新作。プロ雀士との対局が体験できる

最終回!?

とことん ぷよぷよ通

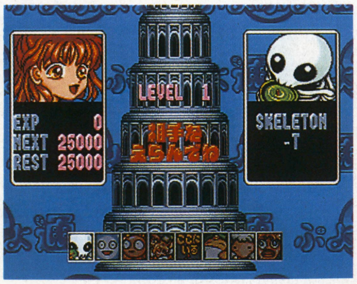
11月になりました。「とこぷー通」です。今月は筆者取材旅行のため1ページです。さて，いよいよPS版とWin95版の『ぷよ通』が発売になりますね。『ぷよ通』にかぎって言えば，じつに8か月ぶりに移植版が登場するわけで，期待も大きいことでしょう。ということで，今月のメインはPS版の紹介なのだ。大会告知もあるぞ。 （講師：大出綾太）

PS『ぷよぷよ通決定盤』これは最強の移植版かも!?

ではさっそく，プレイステーション版『ぷよぷよ通決定盤』の内容を紹介していこう。なお発売日は11月15日（Windows95版と同日発売），価格は4,800円だ。

以前お伝えしたとおり，基本的にはサターン版に準拠しているけれど，こまかい部分で改良が加えられている。ひとぷよのれんしゅうモードは，スーファミ版リミックスのように，はじめて，なれた，そつぎょうの3コースがある。ここには，サターン版で登場したおおかみおとこ，スキュラ，インキュバス，コカトリスも登場するぞ。塔をクリアしていく

◀「ハイテク攻略法」では，華麗な対戦を観戦できる



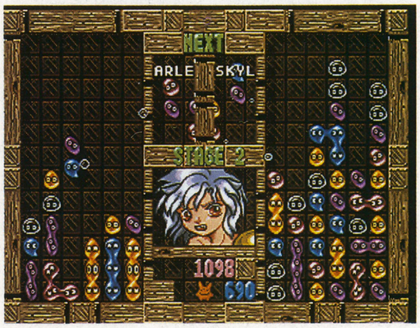
◀通常は1万5千点のところがこのとおり。ちょっとキツめだ

ノーマル・モードは，これまでどおり。ただし，階層を昇るための経験値が多少高めに変更されている。通モードは大きな変更ナシ。漫才デモは，一部ノーマル・モードと通モードで入れ替わっているけれど，原則としてサターン版と同じ内容になっている。

ふたぷよでは大きな変更はナシ。ルール・エディットも健在だし，当然メモリーカードへのセーブもOK。そして新要素として「とことんぷよぷよ」モードが復活しているぞ。カーバンクルもぴっぐぷよも登場しない，純粋なとこぷよになっているのだ。

オプションの中には，いつものような設定項目のほかに，『ぷよ通決定盤』のテレビCMと，今年の東京おもちゃショーマスターとば

▼これまでサターン版にしか登場していなかった4キャラとも対戦できる。ファンはよろこべ!



よえ〜んツアーマスターによる「ハイテク攻略法」の，2本の映像が収録されている。

これ以外にも変更点は多い。ボイスは，連鎖のかけ声はもちろん，漫才デモもすべて新録されている。BGMにもアレンジがほどこされたけれど，アーケード版と同じ曲にすることも可能だ。もう一つ，組ぷよを操作するときに，斜め下に移動できる，つまり横移動しながらの高速落下が可能になっているぞ。

実際に遊んだ感想は，操作感覚も動きもよく，まさに決定盤の名にふさわしいデキ。買っておかないと後悔するかもしれないぞ。

来月は特別企画の予定「みんなでぷよぷよ」

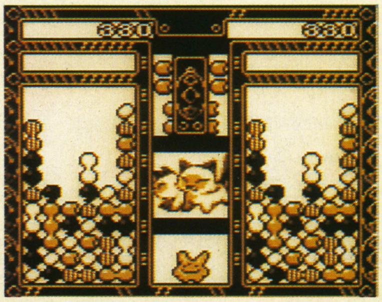
今月は1ページなのに情報が多いぞ。ゲームボーイ版『ぷよ通（仮）』の正式名称が決まりました。その名も『ぽけっとぷよぷよ通』。発売は12月13日で価格は3,900円だ。

さらにPS大会の詳細も決定した。「'96プレイステーションぷよマスター大会」は12月22日の11～17時（10時開場），東京・恵比寿のEBIS303で開催される。一般大会（公式），レディース大会，ジュニア大会（ともに公認），田中勝己ライブなどが行なわれる予定だ。問い合わせは☎082-263-6165まで。

▲【東京都新宿区・T.J.】この3人のイラストはめずらしい

▼【大阪市・コム!】色彩がキレイ。書き文字にも気を配ろう

▲【北海道苫小牧市・ひらたいらへいべえ】これはカワイイ♥

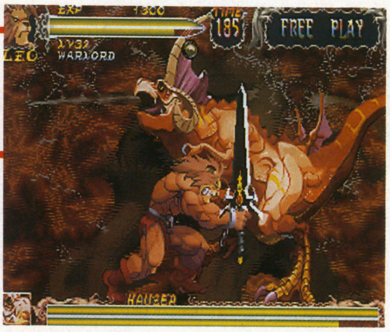


▲通信ケーブル使用でプレイヤー2人＋CPU2人の4人対戦も可能な『ぽけっとぷよぷよ通』

《投稿のあて先》〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とこぷー通」係

ALL ABOUT シリーズ

情報局



私が情報局長でも友達でいてくれますか？（ペルソナ風）というわけで，今回もオール・アバウト・シリーズの最新刊「ALL ABOUTウォーザード」の情報をお伝えしよう。

「ALL ABOUTウォーザード」11月下旬発売!!

話題のRPG格闘 早くもオール・アバウト化!!

RPGの要素を持った格闘ゲーム『ウォーザード』が早くもA.A.化される。ゲームが登場した直後にA.A.が発売されるのはきわめて異例のことだが，右に表紙を掲載していることからもわかるように，まちがいなく近日中に書店に並ぶのだ。

で，カンジンの内容だが，発売が早いからと言って，決して手を抜いたりはしていない。技表にしても，システム解析にしても，攻略法にしても，従来もしくはそれ以上の情報を網羅しているのだ。もちろん，恒例となった原画集や楽譜集，開発スタッフによる描きおろしイラストやマンガも多数掲載。さらに，巻末の袋とじページ（!）には，アッと驚くような隠しフィーチャーのかずかずが……。期待してほしい。

近日発売

VOL. 17 ALL ABOUT ウォーザード

■11月下旬発売予定

好評発売中

VOL. 16 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA

■192ページ（カラー96ページ）
■1,280円

現在，好評稼働中の『ストZERO2 ALPHA』に収録された新モードの攻略法にくわえ，『ストZERO2』とのちがいを完全網羅。さらに，楽譜集や声優紹介，開発スタッフ描きおろしのイラストやマンガなど，企画コーナーも満載している。「A.A.ストZERO2」とセットでそろえておこう。

ALL ABOUTシリーズ・ラインナップ

VOL. 15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターⅡX

■176ページ（カラー112ページ）
■1,280円

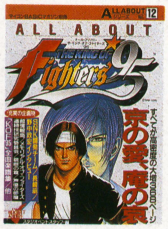
VOL. 14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

■368ページ（カラー176ページ）
■1,580円

VOL. 13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■208ページ（カラー128ページ）
■1,300円

VOL. 12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

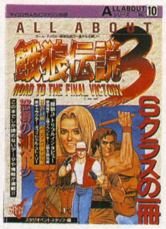


■368ページ（カラー144ページ）
■1,580円

VOL. 11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■352ページ（カラー128ページ）
■1,480円

VOL. 10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



■304ページ（カラー112ページ）
■1,480円

VOL. 9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編

■320ページ（カラー96ページ）
■1,480円

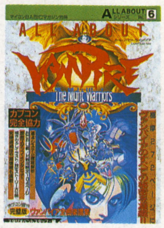
VOL. 8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編

■272ページ（カラー128ページ）
■1,480円

VOL. 7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL. 6 ALL ABOUT ヴァンパイア



■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL. 5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL. 4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL. 3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル

■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL. 2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■160ページ（カラー112ページ）
■1,280円

VOL. 1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■208ページ（カラー112ページ）
■1,480円

DX. 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

■320ページ（カラー192ページ）
■2,500円
■変型A4判

※ナムコミュージアム／ナムコクラシックコレクション対応「ナムコ名作ゲーム集」(2,900円) 全国書店で好評発売中!!

これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
96年11月に発売される全356本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

CONTENTS

4 Windows95(40作)
8 Windows3.1(40作)
10 ハイブリッド:Windows&Macintosh(79作)
17 PC-9801&9821(2作)
17 X68000(0作)
17 FM TOWNS(0作)
18 Macintosh(27作)
20 ピピンアットマーク(0作)
21 DOS/Vパソコン(9作)
22 ニンテンドウ64(2作)
23 セガサターン(42作)
28 プレイステーション(50作)
34 PC-FX(0作)
34 3DO(0作)
34 バーチャルボーイ(0作)
35 スーパーファミコン(3作)
36 ゲームボーイ(4作)
36 PCエンジン(0作)
37 ゲームギア(3作)
37 プレイディア(0作)
37 レーザーアクティブ(0作)
38 アーケードゲーム(13作)
40 ネオジオ&ネオジオCD(1作)
41 ゲーム・ミュージック&ビデオ(41作)

12

1996

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

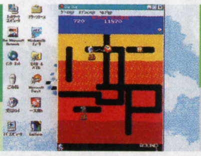
今月は『新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.4』がシリーズ4作目にして初のトップ獲得となった。ポイントで見ると，2位以下に圧倒的な大差をつけての栄冠。まだまだエヴァ人気は健在のようだ。いっぽう，初登場以来10か月連続ランクイン（しかも10位以内）となる『ルナドドン　開かれた前途』もあいかわらず好調。今年最大のロングラン・ソフトと言えるだろう。『ときメモセーバー』は4日間の集計期間で6位に登場。

1 初登場

新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.4

●ガイナックス　●6,800円
●素材集　●ハイブリッド

2 前1位 5回



マイクロソフト　リターン・オブ・アーケード

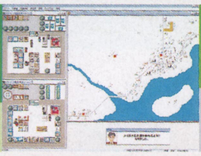
●マイクロソフト　●5,800円
●オムニバス　●Win95

3 前2位 3回

三國志Ⅴパワーアップキット

●光栄　●6,800円／15,800円（本体同梱版）
●ユーティリティ　●Win95,Win,PC-98,MAC

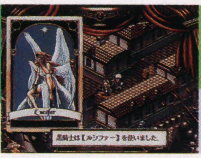
4 初登場



ザ・コンビニ　パワーアップ・キットVol.1

●マスターピース　●4,900円／11,800円（本体同梱版）
●ユーティリティ　●Win95

5 初登場



イノセント・トゥアー

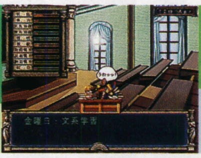
●ケイエスエス　●11,400円
●ボードゲーム　●PC-98

6 初登場

ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.1 きらめき宝石箱

●コナミ　●4,800円
●スクリーンセーバー　●Win95

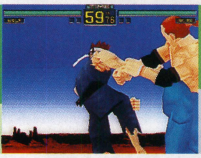
7 前4位 3回



エーベルージュ

●富士通パレックス　●9,800円
●SLG　●Win,Mac

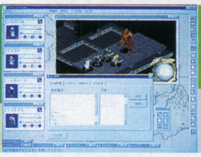
8 ↑前10位 4回



バーチャファイターPC

●セガ　●8,800円
●対戦格闘　●Win95

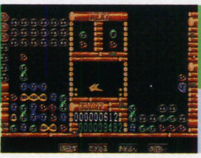
9 前6位 10回



ルナティックドーン　開かれた前途

●アートディンク　●8,800円
●RPG　●Win

10 初登場



ぷよぷよ for Windows95

●ボーステック　●5,800円
●アクションパズル　●Win95

11	ウイニングポスト2 Plusパワーアップキット	●光栄 ●5,800円／13,800円（本体同梱版） ●ユーティリティ ●Win95,Win,PC-98	前3位 2回
12	ジャングルパーク	●デジタローグ／シナジー幾何学 ●5,600円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	↑再登場 3回
13	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ	●マスターピース　●7,800円 ●SLG　●Win95	前5位 5回
14	ルナティックドーン　トレジャーセット	●アートディンク　●9,800円 ●RPG　●Win	前9位 3回
15	大戦略Ⅴ	●システムソフト　●12,800円 ●SLG　●Win	↑前17位 7回
16	AQUAZONE™ for Windows95 Ver1.5	●オープンブック9003 ●6,800円（コンパクト）／18,800円（デラックス） ●SLG　●Win95	前12位 4回
17	ラッセン作品集	●シンフォレスト　●3,980円 ●画集　●ハイブリッド	↑前20位 3回
18	釣道～海釣り編	●システムソフト　●8,800円 ●フィッシング　●Win95	初登場
19	英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫	●日本ファルコム　●12,800円 ●RPG　●PC-98	前7位 4回
20	AI囲碁5	●アスキーサムシンググッド ●12,800円 ●囲碁　●Win95,Mac	↑再登場 5回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●ラルズプラザPASOCOM LAND☎011-321-8221 青森県 ●パソコンDaC八戸本店☎0178-29-0111 宮城県 ●デンコードーComp City仙台駅東口店☎022-291-4744 ●デンコードー仙台本店☎022-261-8111 茨城県 ●コナン販売☎0292-43-8188 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755 ●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 ●パソコンランド21足利南店☎0284-72-8521 埼玉県 ●パソコンショップビットマップ☎0492-83-0455 千葉県 ●コナン販売柏店☎0471-47-9801 東京都 ●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●相沢時計店☎045-641-4337 ●ウェーブアイ湘南台店☎0461-43-1771 静岡県 ●システム・イン吉野☎054-636-0630 岐阜県 ●オガワムセン☎0584-78-7687 愛知県 ●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655 ●パソコンプラザコムライン☎0566-21-8073 ●コムロード豊橋店☎0532-53-9214 和歌山県 ●ニノミヤPCXtown和歌山店 三重県 ●フレックス四日市☎0593-53-7503 福井県 ●マルツ電波二の宮店ＯＡプラザ☎0776-27-3728 京都府 ●上新電機J&P京都寺町店☎075-341-4411 大阪府 ●スタンバイvER3☎06-641-1971 兵庫県 ●Com★Pax☎0792-94-8244 ●テレコム☎0799-23-1633 鳥取県 ●ダイイチ千代水店☎0857-31-2611 島根県 ●益田パソコンランド☎08562-2-0396 広島県 ●マルチメディアコンビニエンスブルート五日市店☎082-922-5569 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 ●馬場電機☎099-254-0110 ●ベスト電機川内パソコン館☎0996-23-6680

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 ●メッセサンオー☎03-3255-3452 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 ●ファミコンSHOPカスタム☎045-904-2225 千葉県 ●ハチスケ津田沼パルコ店　☎0474-78-6833

ソフトベンダー
TAKERU今月の売れ筋ソフト
HOT 20

【ソフトベンダーTAKERUとは】いわばパソコン・ソフトの自動販売機。店頭のパッケージ版と同じ内容のソフトや，オリジナル作品が購入できる。箱などが簡略されているぶん店頭価格よりも値段が安い。通信を利用したオンライン・ショッピングも可能で，CD-ROMソフトやゲーム関連グッズなどが購入できる。 ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

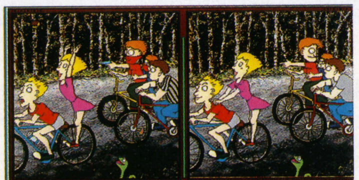
	タイトル	メーカー	税込価格	ジャンル	機種	前号順位
1	メビウスリンクデジタルコレクション	I.MAGIC	5,800円	ｴﾝﾀｰﾃｲﾝﾒﾝﾄ	Win95	初登場
2	ZAP！ the MAGIC	TOP CAT	7,800円	AVG	Win3.1／95	初登場
3	プレジデントアイドル～党首養成大作戦！	超越数理学研究所	6,800円	SLG	Win95	初登場
4	電網麻雀	エクシング	12,800円	麻雀	Win95	初登場
5	メビウスリンク2 for Windows95	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win95	前4位
6	マルチメディアCD-ROM 星・物・語	エクシング	2,800円	ｴﾝﾀｰﾃｲﾝﾒﾝﾄ	Win95	初登場
7	メビウスリンク2 プレアデスシスターズ	I.MAGIC	4,800円	SLG	Win95	前3位
8	春海II～艶絵	Trush	5,800円	写真集	ハイブリッド	前2位
9	メビウスリンク for Windows95	I.MAGIC	7,800円	SLG	Win95	前1位
10	メビウスリンク エクステンダー	I.MAGIC	3,800円	SLG	Win95	前7位
11	マルチメディアCD-ROM 連合艦隊～華やかなりし頃	エクシング	2,400円	ｴﾝﾀｰﾃｲﾝﾒﾝﾄ	Win95	初登場
12	メビウスリンク2 レッドスターシフト	I.MAGIC	2,500円	SLG	Win95	↑再登場
13	時事麻雀 第1話	超越数理学研究所	1,500円	麻雀	PC-98	前6位
14	マスターオブモンスターズFinal	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98，DOS/V	前14位
15	クイックセーバープラスver2.0	ガヂェット	4,800円	ツール	PC-98	前10位
16	大戦略IV	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	↑前17位
17	Trush BOX・2	Trush	2,500円	その他	Win95	↑再登場
18	栄冠は君に3	アートディンク	3,800円	野球SLG	PC-98	↑再登場
19	電脳倶楽部101号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	初登場
20	空軍大戦略	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	前9位

今月の1本！

どこがちがうの？デラックス

■エクシング ■Windows95
■パズル ■5,800円 ■11月30日発売予定

今月紹介する『どこがちがうの？デラックス』は，以前Macintosh版として発売されていたまちがいさがしゲームの移植版だ。内容は，左右に表示されている絵の中から10か所のまちがいをさがすというタイプ。絵はアニメーションしているし制限時間もあるので，すばやく見つけないといけない。全部で60ステージが用意されているうえ，途中セーブ機能や難易度の設定も可能になっている。特殊な操作も必要ないし，問題の難易度も低めなので，親子で楽しむのにピッタリだ。



◀制限時間が近づいてくると「早く早く」とせかしてくる

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

北海道 ●そうご電器㈱YES旭川店☎0166-26-2711●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ旭川ﾊﾟﾜｰｽﾞ店☎0166-47-7778●㈲丸ヤ山本電器商会YESﾃｸﾉﾗﾝﾄﾞ☎0154-41-7430●そうご電器㈱YES札幌☎011-214-2850●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC琴似店☎011-614-2020●㈱ﾋﾛｾGAMESTATIONTIME☎011-863-3820●そうご電器㈱YES小樽店☎0134-24-0381●ﾊﾗﾃﾞﾝｷ㈱本店☎0155-22-5522●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC苫小牧店☎0144-34-1711●そうご電器㈱YESさいか☎0138-27-2551●そうご電器㈱YES北見店☎0157-31-7711 **青森県** ●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰDaC弘前本店☎0172-27-2251●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ青森本店☎0177-23-2356●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ八戸新本店☎0178-28-7575●㈱ｻﾝ家電八戸店☎0178-45-3810 **岩手県** ●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ一関店☎0191-25-2440●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ盛岡本店☎0196-54-2772 **宮城県** ●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ古川店☎0229-23-3883●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ石巻ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0225-94-3663●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ仙台本店☎022-261-8111●CompCityDac店☎022-291-4744●㈱庄子ﾃﾞﾝｷｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ中央☎022-224-5591●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ泉中央店☎022-375-4855●そうご電器㈱YES仙台☎022-266-6212 **秋田県** ●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ秋北中央店☎0186-49-7161●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ能代ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0185-54-7727 **山形県** ●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ南館店☎0236-43-4843●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ酒田店☎0234-33-1010●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫酒田店☎0234-24-3434●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫鶴岡店☎0235-22-9889●そうご電器㈱YES米沢店☎0238-23-6227 **福島県** ●㈱いわきﾏｲｺﾝｼｮｯﾌﾟ☎0246-23-0513●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ平中央店☎0246-21-8585●ﾗﾊﾟｰｸﾗｵｯｸｽいわき店☎0246-29-2200●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ会津若松店☎0242-28-8484●㈱うすい百貨店ﾃﾞﾝｷ売場☎0249-32-0001●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞｰ郡山ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0249-51-1113●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ粉又電激倉庫福島駅前店☎0245-21-2011 **東京都** ●㈱加登屋ｱｸﾄﾌﾞｯｸｽｻﾝｶﾏﾀ店☎03-3735-1551●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱ﾒﾃﾞｨｱｾﾝﾀｰ☎03-5256-3267●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝECCS本店☎03-3255-4911●ｿﾌﾏｯﾌﾟ東京1号店Chicago2F☎03-3253-9190●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館4F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館5F☎03-3251-3100●九十九電機㈱ﾊﾟｿｺﾝ本店2F☎03-3253-5599●T・ZONEﾐﾅﾐ☎03-3257-2774●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館6F☎03-3251-3100●㈲文洋堂ｿﾌﾄﾜﾝ☎03-3291-1919●九十九電機㈱ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ館B1F☎03-3253-1899●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷ﾊﾁ公口店☎03-3477-0002●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷東口店☎03-5466-1111●T・ZONE新宿☎03-3342-1901●㈱ﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館池袋東口店☎03-3988-5722●ｿﾌﾄﾋﾟｱ池袋☎03-3985-3268●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館☎03-3984-0002●ﾗｵｯｸｽ㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱ｻﾝ家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱J&P町田店☎0427-23-1313●ﾗｵｯｸｽ㈱調布ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎0424-84-0211●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱東久留米店☎0424-75-6310●㈱ﾑﾗｳﾁｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎0426-42-6211●ﾗｵｯｸｽ㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●上新電機㈱J&P立川店☎0425-36-4141 **茨城県** ●㈱ｶｽﾐ家電C-YOUつくば店☎0298-51-1677●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU鹿島1番館☎0299-93-4420●ﾗｵｯｸｽﾏﾙｽｽﾞ取手店☎0297-74-1311●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU取手東店☎0297-72-5760●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370 **栃木県** ●㈱ｺｼﾞﾏK&P宇都宮店☎0286-62-0002●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟDENSHO☎0286-35-2716●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館宇都宮店☎0286-32-5707●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ・ﾂｰﾜﾝ宇都宮戸祭店☎0286-43-7221●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21足利店☎0284-43-1621 **群馬県** ●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21伊勢崎店☎0270-21-3121●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21桐生店☎0277-45-2721●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21高崎店☎0273-26-5221●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館高崎店☎0273-63-6366●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21前橋店☎0272-37-2521●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館前橋店☎0272-35-2266●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21太田店☎0276-45-0721 **埼玉県** ●ﾗｵｯｸｽ㈱南浦和ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎048-861-3111●上新電機㈱越谷店☎048-966-1221●ﾗｵｯｸｽ㈱岩槻店☎048-757-2561●ﾗｵｯｸｽ㈱春日部ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎048-761-9171●ﾗｵｯｸｽ㈱新所沢店☎0429-23-2345●T・ZONE上尾店☎048-774-0511●㈱ﾗﾝｼｽﾃﾑﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟ桃太郎☎048-575-0211●ｿﾌﾏｯﾌﾟ大宮店☎048-648-2011●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館入間店☎0429-65-7266 **千葉県** ●ﾗｵｯｸｽ㈱成田店☎0476-92-1711●ﾗｵｯｸｽPAPA君津店☎0439-52-2011●ﾗｵｯｸｽ㈱市原店ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0436-21-5331●上新電機㈱J&P津田沼店☎0474-72-5211●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館千葉店☎043-245-9371●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU柏店☎0471-67-3334●ﾗｵｯｸｽ㈱八千代台店☎0474-85-2261●ﾊｰﾄﾌﾙｲﾝﾃﾘｼﾞｪﾝｽｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾊｳｽきさらず☎0438-23-8466●ﾅｶﾑﾗﾃﾞﾝｷ&C-YOU江戸川台店☎0471-54-5300 **神奈川県** ●㈱ﾀﾞｲｴｰ戸塚店家電ｵｰﾃﾞｨｵ売場☎045-881-1261●㈱ﾀﾞｲｵｰｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎045-903-1985●㈱ﾀﾞｲｵｰICｺｽﾓﾗﾝﾄﾞ鴨居店☎045-473-6233●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ横浜店☎045-320-0002●㈱大丸百貨店LAOX横浜伊勢佐木町店☎045-261-1251●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館厚木☎0462-22-8801●ﾗｵｯｸｽ㈱秦野店☎0463-83-2300●㈱大丸百貨店LAOX・imon川崎店☎044-233-7161●㈱ﾉｼﾞﾏｺﾑﾄﾞｯｸ溝の口店☎044-812-2404●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱相模大野店☎0427-41-7786●上新電機㈱J&P相模原店☎0427-55-2831●㈱ｳｪｰﾌﾞ・ｱｲ大和店☎0462-63-9898●ﾗｵｯｸｽ㈱大和店☎0462-61-2011●㈱ｳｪｰﾌﾞ・ｱｲ湘南台店☎0466-43-1771●ｼｰﾀｼｮｯﾌﾟ藤沢店☎0466-27-9628●長崎屋ｻﾝ家電平塚駅前電化ｾﾝﾀｰ☎0463-23-3810 **山梨県** ●㈱ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ本店☎0552-24-5431●㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱ｼｽﾃﾑｲﾝﾅｶｺﾞﾐ昭和店☎0552-75-8800 **新潟県** ●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ☎0255-25-5867●ﾗｵｯｸｽ㈱上越店LAOXEDSS☎0255-22-7341●㈱ﾋﾟｯｸｹﾞｰﾑ館☎025-243-5135●㈱ﾋﾟｯｸｳｲﾝﾄﾞｳｽﾞ館☎025-233-5791●㈱ﾋﾟｯｸｽｰﾊﾟｰﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱｾﾝﾀｰPiC☎025-245-4545●PCさぽーと☎0258-27-6033●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館長岡西店☎0258-27-5022●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ柏崎店☎0257-21-2503 **愛知県** ●ちくさ正文館書店ﾀｰﾐﾅﾙ店☎052-732-3601●COMPMART大須ﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎052-252-0181●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第1ｱﾒ横店☎052-263-1626●ｺﾑﾛｰﾄﾞ上前津本店☎052-263-5828●上新電機㈱J&P大須店☎052-262-1141●三洋堂書店ﾊﾟｿｺﾝｼｸﾞﾏ☎052-251-8334●COMPMART名古屋☎052-589-3000●COMPMART一宮☎0586-26-2351●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ岡崎店☎0564-53-2140●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ岡崎店☎0564-25-5635●COMPMART小牧☎0568-74-0335●ｴｲﾃﾞﾝｽｰﾊﾟｰｴﾚｸﾄﾛﾆｸｽｽﾄｱ西尾店☎0563-57-8211●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔｴｲﾃﾞﾝ知立店☎0566-84-0121●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ東海店☎052-603-2521●COMPMART向山☎0532-64-1231●ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊橋店☎0532-53-9214●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ豊川店☎05338-4-9281●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊田店☎0565-32-3932●COMPMART豊田☎0565-32-9061 **岐阜県** ●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞ岐阜店☎0582-66-0288●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔｺﾝﾌﾟﾏｰﾄ岐阜☎058-296-1091●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ高山店☎0577-32-7071●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ多治見店☎0572-23-5131●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ大垣店☎0584-81-5221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞﾔﾅｹﾞﾝ岐大店☎05832-7-1111 **静岡県** ●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ沼津店☎0559-23-5700●ｺﾑﾛｰﾄﾞ沼津店☎0559-62-5899●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ静岡駅前店☎054-255-8819●㈱ﾒﾙﾊﾞ浜松本店☎053-464-8412●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ浜松店☎053-453-0614●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松店☎053-473-3022●上新電機㈱J&P浜松店☎053-457-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松宮竹店☎053-463-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ富士店☎0545-51-7227 **三重県** ●河合無線㈱ELFA電気館☎0596-22-1111●河合無線㈱Bax久居店☎0592-56-6111●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔｴｲﾃﾞﾝときわ店☎0593-54-3961●河合無線㈱上野店☎0595-24-3711●河合無線㈱ｽｰﾊﾟｰｾﾝﾀｰBax電気館☎0592-28-2111●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔｴｲﾃﾞﾝ津店☎0592-38-1061●EIDEN鈴鹿店☎0593-82-4221 **長野県** ●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ小諸店☎0267-25-0011●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔEIDEN松本店☎0263-28-3071●㈱ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ本店☎0268-24-3515●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ諏訪店☎0266-57-1631●ﾗｵｯｸｽﾋﾅﾀ㈱ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0262-37-2221●ﾗｵｯｸｽﾋﾅﾀ㈱川中島店☎0262-86-3161●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ飯田店☎0265-52-6811 **富山県** ●無線ﾊﾟｰﾂ㈱富山ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0764-21-6822 **石川県** ●㈱うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●㈱ｱｲﾃﾞｨ☎0762-51-6030●無線ﾊﾟｰﾂ㈱金沢ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0762-31-6822●OAﾊｳｽﾌﾚﾝﾄﾞ☎0762-44-7371●ｻﾝﾐｭｰｼﾞｯｸOAﾌﾟﾗｻﾞ☎0762-48-6131 **福井県** ●3Qｴﾚｷ館敦賀店☎0770-24-0988●ﾀｳﾝｽﾞﾀｹﾍﾞ☎0778-22-9595●ｴｼﾞｿﾝ☎0776-26-2228●㈱ﾆﾉﾐﾔPCXTOWN難波店☎06-643-3217●上新電機㈱J&Pﾃｸﾉﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1211●上新電機 **大阪府** ㈱J&Pﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1511●ﾆﾉｯｸｽｴﾚﾎﾋﾞｰ店☎06-632-2038●㈱ﾆﾉﾐﾔPCXTOWN日本橋店☎06-647-2038●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ5号店☎06-634-6306●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ7号店☎06-634-4128●ｴｷｻｲﾄ三番街店☎06-374-3311●上新電機㈱J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱J&P高槻店☎0726-85-1212●上新電機㈱J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0720-48-1211 **滋賀県** ●OAｼｮｯﾌﾟ☎0775-63-2077 **京都府** ●上新電機㈱J&P京都寺町店☎075-341-3571●ﾀﾆﾔﾏﾑｾﾝやましな電遊館☎075-595-0200●上新電機㈱J&P京都1ばん館☎075-323-1511 **兵庫県** ●㈱星電社三宮本店南館PC-PORT3F☎078-391-8171●上新電機㈱J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱J&P西宮店☎0798-71-1171●㈱ｺﾝﾊﾟｯｸｽ☎0792-94-8244●上新電機㈱J&P姫路店☎0792-22-1221 **奈良県** ●上新電機㈱郡山ｲﾝﾀｰ店☎07435-9-2221●上新電機㈱J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111 **和歌山県** ●上新電機㈱J&P和歌山店☎0734-28-1441 **鳥取県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ千代水店☎0857-31-2611●㈱ﾀﾞｲｲﾁ米子店☎0859-33-7211 **島根県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ出雲店☎0853-23-2451●㈱ﾀﾞｲｲﾁ松江店☎0852-23-8611 **岡山県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岡山ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎086-227-3011●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおかやま☎0862-23-3274●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ中山下店☎086-223-0230●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ﾌﾟﾗｻﾞﾒﾃﾞｨｵ店☎086-252-4212●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ倉敷2号店☎086-424-1843●㈱ﾀﾞｲｲﾁ倉敷店☎0864-22-2011 **広島県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ呉ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎0823-25-6511●松本無線ﾊﾟｰﾂ㈱広島店☎082-243-4451●ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ2F☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●㈱ﾌﾞﾙｰﾄﾊｲﾊﾟｰﾌﾞﾙｰﾄ五日市店☎082-921-5040●㈱ﾀﾞｲｲﾁ三次店☎08246-3-6121●㈱ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ福山☎0849-21-1200 **山口県** ●ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝｼｰﾓｰﾙしものせき☎0832-31-4797●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岩国店☎0827-21-2111●㈱ﾀﾞｲｲﾁ山陽無線☎0839-22-1313●㈱ﾀﾞｲｲﾁ徳山店☎0834-21-1590●㈱ﾀﾞｲｲﾁ防府店☎0835-24-5521●㈱ﾀﾞｲｲﾁ柳井店☎0820-22-5111 **徳島県** ●徳島そごう7F事務機売場㈲ﾀﾑﾗ☎0886-25-4056●㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ徳島本店☎0886-55-4559 **香川県** ●㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ高松店☎0878-67-0256●ﾀﾞｲｲﾁ高松ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0878-23-4311●㈴野田屋電機高松店☎0878-51-4545●ICﾗﾝﾄﾞﾆｭｰﾒﾃﾞｨｱ☎0877-62-7563 **愛媛県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁ松山店☎0899-31-6711●㈱ﾒﾙﾊﾞｺﾑﾗﾝﾄﾞ松山☎089-970-5316●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ松山店☎089-935-5848 **高知県** ●㈱ﾒﾙﾊﾞ潮江店☎0888-33-6001●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ栈橋店☎0888-33-3005 **福岡県** ●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくるめ☎0942-38-0111●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱久留米店☎0942-33-7968●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱博多本店☎092-481-7800●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝふくおか☎092-752-0001●㈱寿屋ｴﾚﾃﾞ博多寿屋☎092-281-4411●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝこくら☎093-551-1081●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくろさき☎093-621-3541●㈱ﾀﾞｲｲﾁﾃﾞｵﾆｰ小倉本店☎093-551-6339●ﾊﾟﾙﾃｯｸ小倉駅前店☎093-511-2310 **長崎県** ●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝさせぼ☎0956-22-8660●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ長崎☎0958-28-1188 **熊本県** ●㈱寿屋本荘店ﾏｲｺﾝｺｰﾅｰ☎096-372-5411●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくまもと☎096-322-4180●上新電機㈱J&P熊本店☎096-382-2121●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱熊本店☎096-384-0901 **大分県** ●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおおいた☎0975-32-9396●ｱﾙﾌｧﾃｯｸ大分店☎0975-38-2666 **宮崎県** ●㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝみやざき☎0985-22-8325 **鹿児島県** ●㈱ﾀﾞｲｲﾁﾀﾞｲﾜ鹿屋店☎0994-41-2250●㈱ﾍﾞｽﾄ電器鹿児島ﾊﾟｿｺﾝ館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131 **沖縄県** ●㈱ﾏｲｸﾛﾌﾟﾗｽ☎098-936-2030●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおきなわ☎098-862-7588

Windows95

WINDOWS95専用

今月の新作

Win95史上最高本数！ 年末商戦の覇者はどれ？

今月は年末商戦の前哨戦だけあって，各社ともにビッグ・タイトルを投入している。大御所・光栄はPC-98より移行してきた『大航海時代III』，『メビウスリンク』で一躍有名になったエクシングは続編『アルファリンク』，シミュレーションRPGでおなじみのTGLは新シリーズ『ファーランドサーガ』，ゲームバンクは多彩な移植作品のほか人気作『真サムライスピリッツ』，また各社からフライトシミュレータ・ソフトが多数……数え上げればキリがない。これを機会に，たまには苦手なジャンルのソフトに手をだしてみるのも一興だろう。なお，今月より日本語マニュアル付きの作品も取り上げることになった。舶来ゲームファンは乞うご期待。（煌竜）

エア・アサルト

11／1 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］フライト・シミュレータ風のシューティング・ゲーム。六つのステージを，飛行テクニックを駆使して飛びまわり，5種類の武器を使って敵を撃破する。音声は完全日本語吹替え済み。

パチンコ倶楽部 for Windows95

11／1 ■I.S.C. ■パチンコ ■8,800円 ■CD-ROM

［Windows3.1から移植］人気パチンコ・ソフトの移植版。ゲーム性はそのままに，最新のAPI「ダイレクト・サウンド」を搭載。スーパーネオチューン，花天国などの実在の人気台を再現している。

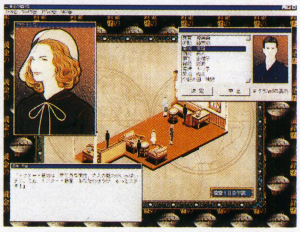
はじめてのて・あ・み

11／8 ■富士通パレックス ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

編み物未経験者～中級者を対象とし，基礎知識から実際の編みかたまでを実写ムービーやイラストで説明する。最新の作品22点とバリエーション20点を収録し，編みかたをていねいに解説。

Windows95ミステリーセレクションNo.5 黄金の羅針盤

11／8 ■リバーヒルソフト ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



［PC-8801から移植］同社の名作AVGを復刻。私立探偵の藤堂龍之介となり，洋上の豪華客船で起きた殺人事件の犯人をつきとめる。クォーター・ビューの独特の画面構成を採用，推理性高し。

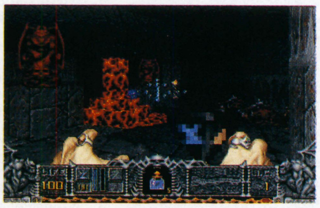
真サムライスピリッツ

11／14 ■ゲームバンク ■対戦格闘 ■5,800円（予価） ■CD-ROM

［ネオジオから移植］斬る感覚を打ちだして大ヒットした和風対戦格闘ゲームの移植版。さまざまな武器や必殺技をあやつる15人の剣士が対決する。秘奥義や武器破壊必殺技まできっちり再現。

ヘクセン

11／14 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■7,800円（予価） ■CD-ROM



［海外から移植］『ドゥーム』を発売した会社の手によるファンタジー風3Dアクション。戦士・魔法使い・僧侶の中から自分のキャラクターを選び，リアルな3D地下迷宮を探検する。

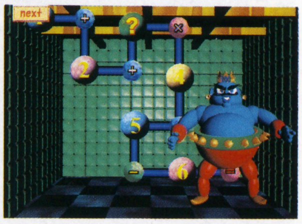
カードクィンダム

11／15 ■マイクロビジョン ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM

1回1時間程度で楽しめるカードバトル・ボードゲーム風RPG。ステージごとの目的を達成するため，盤上を進んで敵と戦う。戦闘用カードは150種以上で，組み合わせによるコンビネーションも可能。

スモッカJr.とさんすう大魔王

11／15 ■CAIメディア共同開発 ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



教育ソフトとしては異例なほどにギャグの要素を満載した，3Dによる算数教育用ソフト。大魔王の館の各階に住むキャラクターたちが出題する難問をクリアして，大魔王の打倒をめざす。

BM 広告

Windows ユーザーのみなさまへ

登場以来，日本のパソコン・シーンを大きく変えたWindows。現在では，ゲームをはじめとする「エンターテインメント・ソフト」と呼ばれるものだけでも，月に100本前後も発売されています。その中から自分がほしいソフトを探しだすのは容易ではありません。

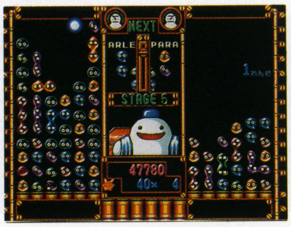
そんな人々の手助けになるために，いま，マイコンBASICマガジン編集部では1冊の本が制作されています。

これまでに発売されたWindows95＆Windows3.1用（ハイブリッドを含む）ソフト約1,500本を，写真と内容解説で完全フォロー。とくにWindows95用ソフトは，自分のマシンできちんと動作するか，ひとめでわかる動作環境ガイド付きです。マイコンBASICマガジンだからこそ実現できた，ソフトカタログの決定版と言っていいでしょう。

発売は96年末の予定。Windowsユーザーのみなさん、どうぞご期待ください。

ぷよぷよ通

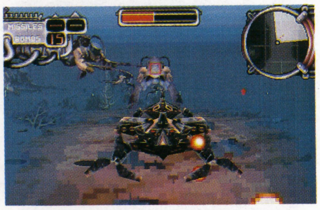
11/15 ■コンパイル ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］落ちものアクションパズルの人気作品がWin95に登場。ひとぷよ，ふたぷよのほかに，とこぷよとなぞぷよが追加され，ボイスも新録された。壁紙データも付属。

アモック

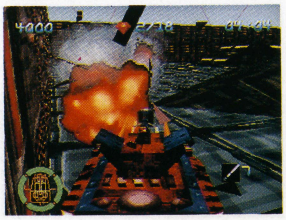
11/21 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］3Dアクション・シューティングの名作『ドゥーム』の3Dエンジンを使用したゲーム。2足歩行兵器に乗り込んだパイロットとして，爆撃や暗殺などの各種指令をクリアしていく。

アサルト・リッグス

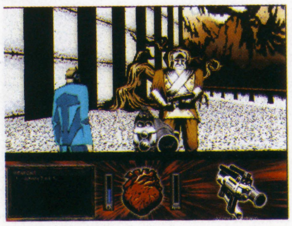
11/21 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］3Dグラフィックで描かれた町なみの中で，敵の戦車と戦いながら宝石（ジェム）を集めていく3Dアクション。戦車の不安定な動きをうまくコントロールするのがカギ。

ZPC

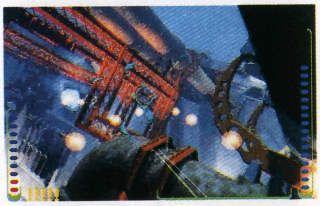
11/21 ■ゲームバンク ■3Dアクション ■7,800円（予価） ■CD-ROM



［海外から移植］『ドゥーム』タイプの3Dアクション・ゲーム。アメリカン・コミック風の世界をさまよう悪人が主人公という異色作で，豪華なオープニングとエンディングもウリの一つ。

マイクロソフト デッドリータイド

11/22 ■マイクロソフト ■3Dシューティング ■7,700円 ■CD-ROM（4枚組）



海中にひそむ水棲エイリアンと戦う3Dシューティング・ゲーム。ある面では水中戦闘艇に乗ったり，ハイドロスーツを着込んで敵を撃破する。CD-ROM4枚組による華麗な3D映像がウリ。

ファーランドサーガ

11/22 ■TGL ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

同社『ファーランドストーリー』シリーズの流れを受け継ぐシミュレーションRPG。新たにクォーター・ビュー方式を採用し，戦闘シーンとイベント・シーンがさらにパワーアップされている。

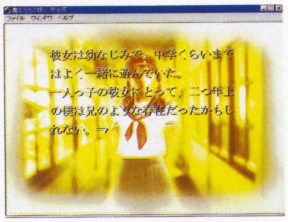
リトルステップ

11/22 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

タレント事務所の社長となり，タレントの育成と会社経営を行なうSLG。登場する23人のタレントの声をそれぞれ声優が担当している。レコード大賞やクリスマス，誕生日などイベントも満載。

赤川次郎 魔女たちの眠り・完全版

11/22 ■パック・イン・ソフト ■サウンドノベル ■6,800円 ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］赤川次郎原作による同名作品の，カットされていた複数のシナリオを収録した完全版。映像が実写とCGにより大幅にパワーアップ，操作性もさらに強化されている。

Tilt！ハイパー3Dピンボール

11/22 ■ビクターソフト ■ピンボール ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ピンボール台を解体し，その分析結果をもとにつくられたソフト。本物のピンボールと同じアングルでプレイを楽しめる，プレイヤーズ・アイ3Dモードを用意。遊べる台は6タイプ。

エアーマネジメント'96

11/22 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

熾烈な航空業界の競争をテーマにした経営SLG。航路の設定や航空機の購入を決定し，ライバル他社と争う。コマンドやデータのかなりの部分が，グラフィックでわかりやすく表示される。

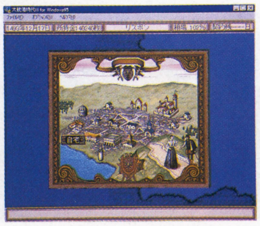
ゴルフ大会

11/29 ■光栄 ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM

信長や小野小町ら，24人の"歴史ゴルフ会"の仲間と練習や公式戦をくり返し，ナンバー1の座をめざすゴルフSLG。歴史上の登場人物たちは主人公とともに成長し，個性豊かなおしゃべりをする。

大航海時代III～Costa del Sol

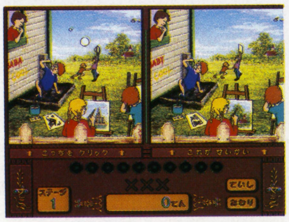
11/29 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



海洋交易シミュレーション・シリーズの最新作。これまでよりも自由度が高くなっており，貿易のほかに珍品の蒐集，遺跡探索，美女さがしなどを目的にすることもできる。地上戦など新要素も満載。

どこがちがうの？デラックス

11/30 ■エクシング ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］かわいい絵と音楽により，親子で楽しめるまちがいさがしゲーム。画面の中の10個のまちがいを見つける早さを競う。難易度設定やセーブ機能もついた親切設計。

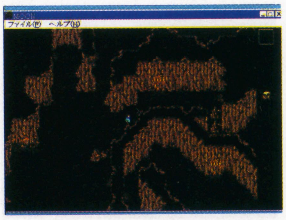
100年覇者 モーターレース史優勝者総覧

11/30 ■エクシング ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM

F1GPをはじめとする世界各地のモーター・レース約90の，最高100年におよぶ歴史をデータベース化したソフト。各レースの優勝者＆マシンデータのほか，主要選手250人の紹介がついている。

ムーン

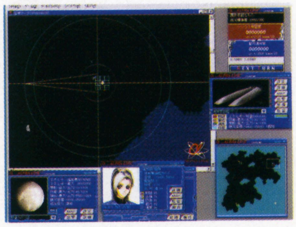
11/30 ■エクシング ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］タイプのちがう五つの世界を冒険するAVG。フィールドRPG風の見おろし型の画面構成と，マウスのクリックだけですべての行動が可能な操作系を採用している。

アルファリンク

11/30 ■エクシング ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



同社の宇宙艦隊戦SLG『メビウスリンク』の続編的作品。新たな舞台として「紋章世界」が登場，新提督は敵味方あわせて15人。ダイナミック・イベント・システムにより戦局が動的に変化する。

ガンダム タクティクス

11／下 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

［Macintoshから移植］「機動戦士ガンダム」の一年戦争を舞台に，艦隊を率いてミッションをクリアするSLG。ジオンと連邦の両陣営でプレイでき，マルチ・シナリオ制を採用している。

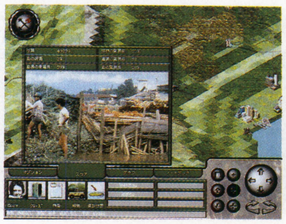
スーパーエアーコンバット〜蒼空の覇者

11／下 ■システムソフト ■フライトSLG ■8,800円 ■CD-ROM

人気フライトSLGシリーズ最新作。ジェット戦闘機15種から自機を選び，制空，施設爆撃，峡谷突入といった，現代航空戦で想定される戦闘を体験する。初心者でも遊べるシンプルな操作系が特徴。

シムアイル

11月 ■マクシス ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］一つの島の開発を再現したSLG。さまざまな特技を持つエージェントたちに命令をくだし，島を自分の望みの姿に造り上げていく。シナリオは24，マップ・ジェネレート機能も搭載。

フェード・トゥ・ブラック

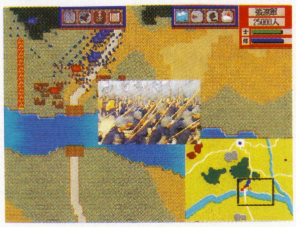
11月 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］SF・AVG『フラッシュバック』の続編にあたる，3Dタイプのアクション AVG。ポリゴンで描かれたキャラクターを操作し，リアルタイムで襲いくる敵やトラップを切り抜ける。

アフターケア

三國志演義　官渡編

9／13 ■アトラエンタープライゼス ■SLG ■12,800円 ■CD-ROM



日中共同制作による「三国志」のSLG。ビジュアル・シーンは中国のドラマのものを使用，音楽は中国中央音楽院制作の当時の古代楽器により演奏される。戦闘シーンはリアルタイムで再現。

アフターケア

3Dでき〜るJr.

10／15 ■キャノンソフトウェア ■ツール ■9,800円 ■CD-ROM

積み木やプラモデルの感覚で，簡単に3D図形を作って遊べるソフト。作った物体の移動や回転，切断などの加工は自由自在，自分が作った立体の世界の中を歩きまわることもできる。

アフターケア

テクテクキッズ2 プレイング・アット・ホーム

10／18 ■AFOON ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

朝起きてから寝るまでの1日の生活の流れをテーマにした英語教育ソフト。時間によってさまざまなイベントが起きる八つの部屋を探検するうちに，自然に英語と基本的な生活習慣が身についていく。

アフターケア

真怨霊戦記

10／26 ■フジコム ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM（2枚組）

［PCエンジンから移植］怨霊や古代の荒ぶる神々との戦いを描いた，オカルト風のAVG。陰陽道や密教などが登場し，呪術的な雰囲気が味わえる。立体音響により，臨場感あふれるサウンドを実現。

アフターケア

エリア51

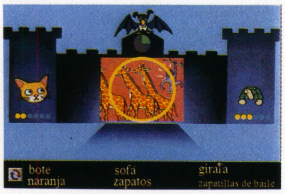
10／31 ■ゲームバンク ■ガンシューティング ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アメリカのゲーム・センターで大人気のガン・シューティングの移植版。CGと実写取り込みで再現された米国の実在基地を舞台に，エイリアンと激闘をくり広げる。全6ステージ。

アフターケア

QEキッズV1.0

10／下 ■コムテック ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

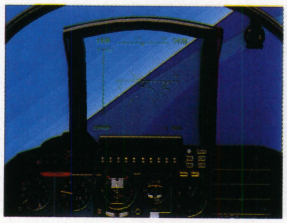


［Macintoshから移植］子猫のマックスやミーシャたちとともにジャングルや海底を冒険するソフト。日・英・独・仏・スペイン・韓の6か国語に対応，遊びながら基本的な単語を覚えられる。

日本語マニュアル付

Su-27 FLANKER

9／6 ■マルチソフト ■フライトSLG ■12,800円 ■CD-ROM

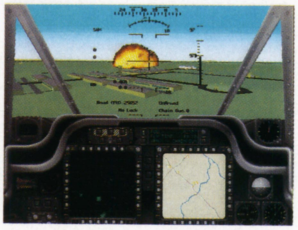


ロシア軍の一線級戦闘機「フランカー」の飛行をあつかったフライト・シミュレータ。パイロットとしてだけでなく，将軍として各地の部隊に命令をくだすモードもある。実機の飛行ムービーも収録。

日本語マニュアル付

APACHE LONGBOW

9／27 ■イマジニア ■フライトSLG ■12,800円 ■CD-ROM

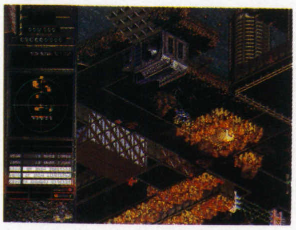


同社『アパッチ』の続編にあたるフライト・シミュレータ。同名攻撃ヘリの最新バージョン「ロングボウ」の飛行を，マグダネル・ダグラス社の協力によりリアルに再現。16人までの対戦も可能。

日本語マニュアル付

BEDLAM

10／24 ■ゲームバンク ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

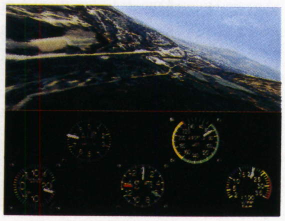


通信対戦で最大12人が参加可能なクォーター・ビューのシューティング風SLG。3機の無人ロボットを操作し，人類に反乱を起こした生物「Biomex」をすばやく撃滅することが目的。

日本語マニュアル付

FLIGHT UNLIMITED SPECIAL PACK

10／25 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■7,800円 ■CD-ROM



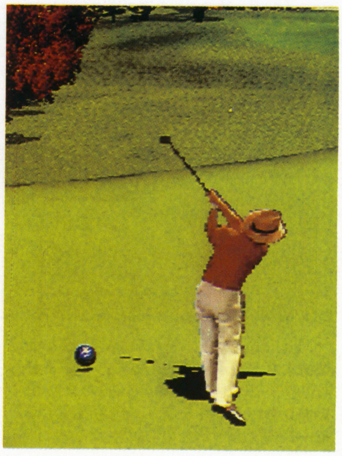
プロペラ機やグライダーによる飛行を楽しむフライトSLG。3Dテクスチャー・マッピングと地表面のデータに実写を使用した，美麗なグラフィックが特徴。完訳マニュアルつきのスペシャル版。

日本語マニュアル付

PGA TOUR96 for Windows95

10／25 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■ゴルフ ■6,800円 ■CD-ROM

全米プロゴルフ協会の許諾を受けて制作されたゴルフSLGシリーズの最新版。アヴェニールなどの名門3コースを収録，トム・カイトといった世界のトッププロが実写&肉声でゲームに登場する。



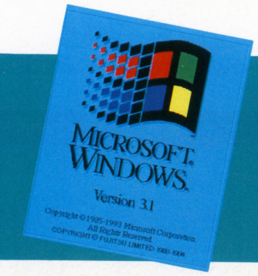
DataBase Windows95新作発売予定表

『エヴァンゲリオン』のAVGが来年2月に発売。イマジニアは，タイトーの過去のアーケード作品の復刻版を発売する。セガからは『パンツァー』『ソニック＆ナックルズ』が登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月27日	★士郎正宗原画集 INTRON DEPOT	画集	小学館	6,800円
10月中旬	軍用機ファイルW.W.II 太平洋戦域篇（仮）	SLG	G.A.M.	7,800円
10月下旬	太平洋の嵐２	SLG	G.A.M.	未定
11月15日	★時空探偵DD〜幻のローレライ for Windows95	AVG	アスキー	5,800円
	★アパッチロングボウ日本語版	フライトSLG	イマジニア	12,800円
11月18日	★雀道III	麻雀	システムソフト	8,800円
11月21日	NBAハングタイム	バスケットボール	ゲームバンク	（予）7,800円
	ボンダーメント カーレース	レーシング	ゲームバンク	（予）7,800円
	ロボトロンX	3Dアクション	ゲームバンク	（予）7,800円
11月29日	★SUPER EURO FIGHTER 2000 for Windows95（マ）	フライトSLG	イマジニア	未定
11月30日	★マルチメディアCD-ROM「四季の風景」（仮）	エンターテインメント	エクシング	2,800円
11月中旬	★ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ・ハーバー・タウン	ゴルフ	アテイン	9,800円
11月下旬	★対局囲碁 好敵手	囲碁	アートディンク	12,800円
11月予定	マルチメディアCD-ROM「GO FAST！SKYDIVING〜落下速度220キロの世界」（仮）	エンターテインメント	エクシング	2,800円
	マルチメディアCD-ROM「ザ・ベスト・オブ・ハワイ」（仮）	エンターテインメント	エクシング	2,400円
	マルチメディアCD-ROM「中央アルプス〜大地のささやき」（仮）	エンターテインメント	エクシング	2,800円
秋頃予定	フィニッシュホールド２TAG for Windows95	プロレス	システムソフト	9,800円
12月４日	★スモッカJr.とアルファベットの女王	教育	CAIメディア共同開発	6,800円
	★トレインシミュレータ 相模鉄道本線9000系	SLG	ポニーキャニオン	5,800円
12月６日	ブリッツシュトラーセ	SLG	アートディンク	9,800円
	★THE LAS VEGAS（マ）	テーブルゲーム	イマジニア	7,800円
	★ワールドコンクエスト〜大航海時代シミュレーション	SLG	インタープレイ／ナユタ	8,800円
	永世名人 for Windows95	将棋	コナミ	6,800円
	ディスクステーション13号	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
	★オーバーザディスティニー	ARPG	ネイティブソフト	7,800円
	花火職人になろう！	SLG	魔法株式会社	9,800円
12月13日	★メックウォーリア２〜傭兵部隊	3Dアクション	アクティビション・ジャパン	8,800円
	提督の決断IIIパワーアップキット	ユーティリティ	光栄	6,800円
	提督の決断III withパワーアップキット	SLG	光栄	15,800円
	ファーランドレジェンド	カードゲーム	TGL	6,800円
	野球道３	野球SLG	日本クリエイト	10,800円
	★ぱすてるぽっぷ	パズル	風雅システム	未定
	★マイクロソフト　クロースコンバット	SLG	マイクロソフト	5,800円
	★マイクロソフト モンスタートラックマッドネス	レーシング	マイクロソフト	5,800円
12月19日	すすめ！ベンチャー企業	SLG	ゲームバンク	（予）8,800円
12月20日	★タイトー レトロアーケードパック（仮）	オムニバス	イマジニア	未定
	★“ありす”イン サイバーランド〜闇夜の魔導師	RPG	グラムス	8,800円
	ゲーム日本史〜天下人・秀吉と家康	教育	光栄	7,800円
	ダークハンター（上）異次元学園	教育	光栄	8,800円
	★卒業クロスワールド for Windows	AVG	ジャパンホームビデオ	8,800円
12月上旬	“９”（ナイン）	AVG	ゲームバンク	（予）7,800円
12月中旬	★大戦略ＶDX	SLG	システムソフト	9,800円
	★大戦略Ｖパワーアップキット	ユーティリティ	システムソフト	5,800円
12月下旬	★エクスタティカ	AVG	ゲームバンク	（予）7,800円
	NHLオープンアイス	アイスホッケー	ゲームバンク	（予）7,800円
	クェイク	3Dアクション	ゲームバンク	（予）7,800円
	スコーチャー	レーシング	ゲームバンク	（予）7,800円
	スペース・インベーダー	シューティング	ゲームバンク	（予）3,800円
12月予定	A５〜A列車で行こう５（VR）	SLG	アートディンク	12,800円
	グリッドランナー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	9,800円
	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	12,800円
	新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ガイナックス	未定
	麻雀天龍	麻雀	クエスト	6,800円
	アドバンスト・シヴィライゼーション〜文明の曙	SLG	グラムス	9,800円
	★囲碁（仮）	囲碁	サンソフト	12,800円
	実機パチスロシミュレーター２	パチスロ	ネクストン	9,800円
	★ああっ女神さまっ	AVG	バンプレスト	（予）9,800円
	クラシック・ロード４ for Windows95	競馬SLG	ビクターソフト	9,800円
	ガーゼィの翼	SLG	VIC TOKAI／ハミングバードソフト	未定
	★バック トゥ ザ バグダッド	フライトSLG	ビデオシステム	未定
	★ファイナルロマンスR	麻雀	ビデオシステム	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	ウルトラスペシャル95（仮）	クイズ	富士通パソコンシステムズ	7,770円
	スクリーンセーバ（仮）	スクリーンセーバー	富士通パソコンシステムズ	3,330円
	★MA・RI・A〜人形館の呪い	エンターテインメント	ポニーキャニオン	9,800円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
	★X-WING VS. TIE FIGHTER（マ）	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
	Defcon 5 Windows95エディション（仮）	シューティング	マルチソフト	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.6 キス・オブ・マーダー	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
96年予定	魔法少女プリティサミー for Win95 前編	AVG	AICスピリッツ	未定
	魔法少女プリティサミー for Win95 後編	AVG	AICスピリッツ	未定
97年1月8日	★スモッカJr.と漢字の森	教育	CAIメディア共同開発	6,800円
97年1月24日	★HIND（マ）	SLG	イマジニア	未定
97年1月予定	水滸伝〜天導一〇八星	SLG	光栄	9,800円
	★太閤立志伝II	SLG	光栄	9,800円
	★NASCAR RACING２（マ）	レーシング	シエラ・オンライン	未定
	セガラリー・チャンピオンシップ（仮）	レーシング	セガ	未定
	シムコプター	フライトSLG	マクシス	12,800円
	シムゴルフ	ゴルフ	マクシス	12,800円
	シムパーク	SLG	マクシス	12,800円
97年1月予定	ワールドアトラスVer.６日本語版	教育	マルチソフト	未定
97年2月28日	新世紀エヴァンゲリオン〜鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	未定
97年2月下旬	リトルラバーズ	SLG	NTT出版／日経映像	8,800円
97年2月予定	マジック：ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.7 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
冬頃予定	ファーランドストーリー（仮）	SLG	TGL	未定
	釣り紀行〜長良川編	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
	はいぱぁセキュリティーズW（仮）	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
97年3月予定	推理バトル！シャーロック・ホームズへの挑戦！（仮）	AVG	PSD	（予）8,800円
	★OUTLAWS（マ）	AVG	マイクロマウス	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
97年4月1日	シムシティ2000 ネットワークエディション	SLG	マクシス	12,800円
97年4月予定	★フォトジェニック（仮）	SLG	サンソフト	未定
	★JEDI KNIGHT〜DARKFORCES II（マ）	3Dアクション	マイクロマウス	9,800円
97年春頃予定	★I-76（仮）	レーシング	アクティビション・ジャパン	未定
	ハイパーブレード	スポーツ	アクティビション・ジャパン	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	ダークハンター（下）妖魔の森	教育	光栄	（予）8,800円
	★毛利元就 誓いの三矢	SLG+RPG	光栄	9,800円
	オリジナル シミュレーションゲーム（仮）	SLG	セガ	未定
	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	未定
	★Dithrambos	SLG	風雅システム	未定
	★MAGIC EXPANSION NET（仮）（マ）	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	★STAR TREK GENERATIONS（マ）	AVG	メディアクエスト	8,800円
	PAYUTAとICE GOD	教育	UBIソフト	未定
97年予定	ハート　オブ　ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	アディダス・パワー・サッカー	サッカー	ゲームバンク	未定
	海底大戦争	シューティング	ゲームバンク	未定
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	未定
	ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	未定
	ツァイト・ガイスト	3Dシューティング	ゲームバンク	未定
	闘神伝２	対戦格闘	ゲームバンク	未定
	フォーク・イン・ザ・テイル	AVG	ゲームバンク	未定
	雷電プロジェクト	シューティング	ゲームバンク	未定
	ラスト・エクスプレス	AVG	ゲームバンク	未定
	レイヤー・セクション	シューティング	ゲームバンク	未定
	★マイクロソフト　ヘルベンダー	3Dアクション	マイクロソフト	5,800円
未定	★四川風激辛麻雀２（仮）	麻雀	イマジニア	未定
	スーパーリアルビリヤード	ビリヤード	イマジニア	9,800円
	★ReVolte（VR）	3Dシューティング	NECホームエレクトロニクス	未定
	★ウイングコマンダーIII	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	デッドロック	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	★ロードラッシュ	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	★パワードール	SLG	工画堂スタジオ	未定
	うきうき弁当箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	NBAパワーダンカーズ for Windows95（仮）	バスケットボール	コナミ	未定
	幻想水滸伝 for Windows95（仮）	RPG	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'96 for Windows95（仮）	野球	コナミ	未定
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま for Windows95（仮）	アクションパズル	コナミ	未定
	ミッドナイトラン for Windows95（仮）	レーシング	コナミ	未定
	タクティカルタンクコープスDX	SLG	G.A.M.	12,800円
	★ソニック＆ナックルズ	アクション	セガ	未定
	★パンツァードラグーン	3Dシューティング	セガ	未定
	マンクスTT（仮）	レーシング	セガ	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	テオ〜もうひとつの地球 Windows95版V2.0	SLG	富士通パレックス	未定
	ディグ日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円

（マ）……日本語マニュアル付英語版／（VR）……PowerVR専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●マラソン2〜デュランダル（アテイン）10月中旬→11月上旬●プリンセスメーカー2 for Windows95（ガイナックス）10月→10月9日●ゾンビウォーズ（G.A.M.）9月→10月中旬●ジオ・ライト・ムーン（日本ソフテック）年末→未定●リアルフィッシュスクリーンセーバー淡水ぎょ！（アクアシステム）10月上旬[タイトル変更]●クレイジー・アイヴァン（ゲームバンク）10月→10月24日●金沢将棋'96（セタ）10月下旬→10月25日●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー（ユタカ）10月25日→11月25日●桃源紀行95（ロディック）9月13日→10月16日●ハイパークレイジークライマー（日本物産）10月→11月●スパイクラフト（アクティビション・ジャパン）10月下旬／価格未定→12月6日／9,800円



Windows 3.1

WINDOWS 3.1

今月の新作

総数なんと100タイトル以上！ 新記録達成か？

今月はハイブリッドもふくめ，なんと100本以上もの作品を紹介することになった。Windows95が登場して1年になるが，まだまだWin3.1対応のソフトは多く，それ以上にハイブリッド作品がたくさんリリースされているのだ。

また，今月から日本語マニュアル付きの海外ソフトも紹介することになった。日本語版よりもじかに本場の雰囲気が感じられるし，活きた英語に接することもできる。この機会に，独特のプレイ感覚を味わってほしい。

全体をとおして，今月も教育やエンターテインメント系のソフトが多い。マニアックなタイトルも，あいかわらず求道的なまでに凝っているので，趣味にあわせて購入しよう。（山田真也）

Windows95対応

キネマ旬報シネマデータベース アジア・ヨーロッパ編

11/1 ■NECインターチャネル ■データベース ■8,500円 ■CD-ROM

映画情報誌「キネマ旬報」が所有する，創刊当時（1911年）から'95年までに公開されたアジア・ヨーロッパ地域の映画約6,000本のデータを収録したソフト。動画10タイトルと多数の静止画を収録。

Windows95対応

名作街道シリーズ クラシックランドVol. I

11/1 ■PSD ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

音楽史に残るクラシックの作曲家たちのデータと，その代表曲を収録した音楽データ集。第1弾ではモーツァルト，ベートーベン，シューベルト，バッハ，ワーグナーなど，約20人の生涯を紹介する。

Windows95対応

世界の車窓から[IV]イギリス編

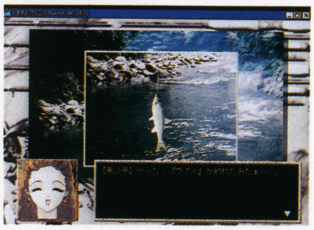
11/1 ■富士通パレックス ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

テレビ朝日系の同名番組のCD-ROM版第4弾。今回はロンドンからスコットランドまでの行程を中心に，車窓からの風景を収録。さらに現在も動態保存されている蒸気機関車の貴重な映像も見られる。

Windows95対応

釣りに行こう

11/15 ■ガイアエンタテイメント ■フィッシング ■7,800円 ■CD-ROM

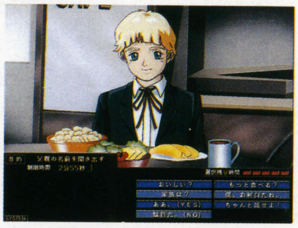


魚釣りとAVGを融合し，手軽に遊べるようになっているソフト。パートナーの烏丸かえでとともに，釣り師との勝負やヌシ釣りなど，さまざまな形態の釣りが楽しめる。個性的なイベントも豊富。

Windows95対応

MISS

11/15 ■テイチク ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



東欧のトルナバ共和国を舞台に，私立探偵の沢木譲二が連続殺人や麻薬などの事件に取り組むハードボイルドAVG。全4話構成で，会話のやり取りなどに重点をおいたA-BATSシステムを採用。

Windows95対応

ティミー，3つのふしぎな絵

11/21 ■キッズシンフォレスト ■教育 ■4,500円(税込) ■CD-ROM

［海外から移植］イスラエルの作家，デビッド・グロスマンの原作である「ティミー」シリーズを移植。部屋にある三つの絵の中の世界で心温まる物語を体験する。日本語の朗読は竹下景子が担当。

ティミー，ゆめをやっつけろ！

11/21 ■キッズシンフォレスト ■教育 ■4,500円(税込) ■CD-ROM

［海外から移植］イスラエルの教育ソフトの移植第2弾。夢の中で出会うゴブリンとの交流をとおして，優しさや思いやりを学んでいく。10種類以上ものミニゲームと，4か国語のナレーションを収録。

Windows95対応

名作街道シリーズ クラシックランドVol. II

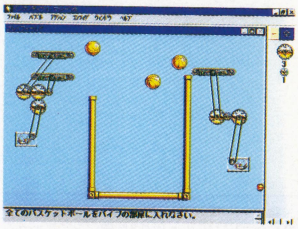
11/22 ■PSD ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

クラシックの名曲を，作曲者のデータとあわせて紹介するデータ集の第2弾。今回はブラームスやチャイコフスキーを筆頭に，約30人の作曲家の生涯やエピソード，約100曲の楽曲を紹介する。

Windows95対応

インクレディブル・マシーン3

11/22 ■サイベル ■パズル ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ブービー・トラップ風の仕掛けを作る，人気パズルの最新作。今作では2人対戦プレイが実現。100種類以上のパーツを組み合わせて仕掛けを解く。イラストは寺島令子が担当。

Windows95対応

チューンランドVer.2

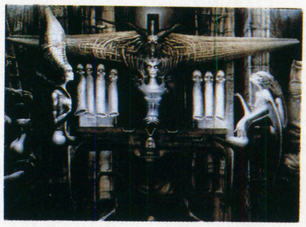
11/22 ■富士通パレックス ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］人気ロックグループ「ピンクフロイド」や「Yes」のメンバーが，子ども向けに開発した音楽絵本。アメリカの童話を40曲以上盛り込み，動物や道具などさまざまなキャラが歌う。

Windows95対応

H.R.ギーガー スクリーンセーバー

11/25 ■バンダイビジュアル ■スクリーンセーバー ■4,800円 ■3.5'2HD

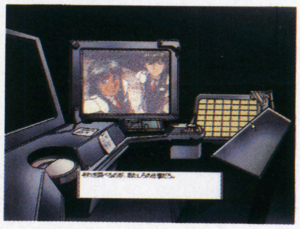


映画「エイリアン」「ポルターガイスト」のキャラ・デザインで著名なH.R.ギーガーの，機械的生命細胞アートが堪能できるセーバー。ハーラン・エリソンによる，オリジナル作品テキストつき。

Windows95対応

サイレントメビウス～アリス・リデル

11/25 ■バンダイビジュアル ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

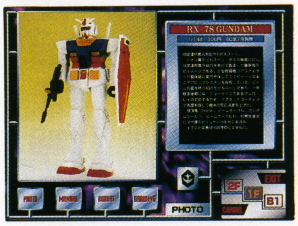


麻宮騎亜の大人気コミックのAVG最新作。コールド・スリープから目覚めた少女アリス・リデルとなり，香津美・リキュールらAMPのメンバーと関わりながら，みずからの過去の記憶をさぐる。

Windows95対応

プラモデルデータベース「ガンダムショップ」VOL.1

11／28 ■バンダイ ■データベース ■3,500円 ■CD-ROM



一大ブームを作った「機動戦士ガンダム」プラモデルのデータ集。MSVもふくむ約150点のガンプラの完成品から説明書，パッケージ・イラスト，テレビCF，設計図面や試作品のデータまで網羅。

Windows95対応

ビクトリアンパーク

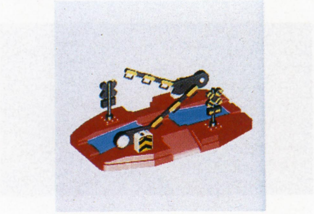
11／下 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

[Macintoshから移植] 夜の遊園地を舞台に，不気味ながらも楽しい三つのアトラクションを冒険するAVG。「不思議の国のアリス」「宝島」など，レトリックな雰囲気の中でミニゲームが遊べる。

Windows95対応

デジタルプラレール情景シリーズ①

11／下 ■トミー ■データ集 ■2,000円 ■CD-ROM



プラレールをモニターに再現したソフトの追加データ集。踏み切りや交差ポイント・レール，ブロック・トンネル，並木，好きな画面を床紙として取り込める床紙ツールを収録している。

アフターケア／Windows95対応

TAKEI COLLECTION Vol.1 竹井正樹スクリーンセーバー&マウスパッド

10／9 ■波楽館 ■スクリーンセーバー ■7,500円 ■CD-ROM

人気イラストレーター竹井正樹の描く美少女たちがモニターを飾るセーバー集。256色とフルカラーのセーバーや壁紙，ミニゲームの15パズルを収録。高級素材を使用した特製マウスパッドつき。

Windows95対応

エアパニックコントローラ

11／29 ■ケイエスエス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

[海外から移植] 航空管制官となり，三つの滑走路と13のウェー・ポイントに離着陸する航空機を振りわけるSLG。実在の機種が多数登場し，行先指定や着陸許可など，パズル的感覚で飛行機をさばく。

Windows95対応

ウルトラマンクイズ王

11／下 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■クイズ ■5,800円 ■CD-ROM

[Macintoshから移植] 歴代のウルトラ戦士たちが登場し，ウルトラマン・シリーズにまつわるクイズ合戦をくり広げるクイズゲーム。ライバル宇宙人が用意する難関を突破し，光の国をめざす。

Windows95対応

アンク2〜ツタンカーメンの謎

11／下 ■レイ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

テレビでも有名なエジプト考古学者・吉村作治教授が，30年間のエジプト研究の成果をつめ込んだエジプト探索AVG第2弾。現地撮影の実写映像を駆使し，歴史的価値の高い資料を参照できる。

アフターケア／Windows95対応

クローン・レンジャー〜盗まれたDNA

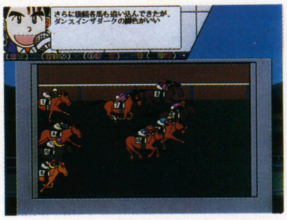
10／18 ■ヴァージンインタラクティブ ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

近未来の地球を舞台に，奪われたDNAプログラムを奪回すべくテロリストに立ち向かうデジタル・ムービー。サイバーパンク風の世界で，アクション映画のような迫力のシーンが展開する。

Windows95対応

馬なり1ハロン劇場3

11／29 ■マイクロビジョン ■競馬SLG ■9,800円 ■CD-ROM



よしだみほ原作の人気競馬コミックをもとにした競馬SLGの第3弾。レース中においても，個々の馬の容姿を再現し，見わけがつくようになった。JRAの新レース・スケジュールに準拠している。

Windows95対応

アニメデザイナー ドラゴンボールZ

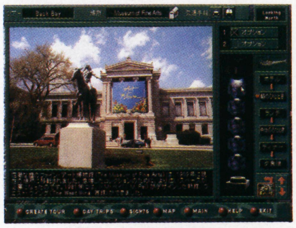
11／下 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM

[Macintoshから移植] いまなお人気のアニメ「ドラゴンボールZ」のキャラや背景が使用できるCGツール。悟空やベジータなど，アクションのスタンプは計2,000種類以上。「GT」キャラも収録。

アフターケア／Windows95対応

インタラクティブCD-ROMトラベルガイドvol.2 ボストン

9／27 ■キョクイチ ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

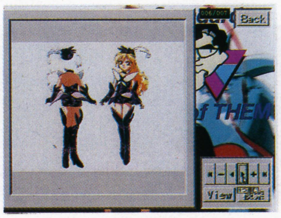


架空のツアーを組んで名所を観光する『トラベルガイド』シリーズの第2弾。今回は，古さと新しさをあわせ持つ都市ボストンの名所・旧跡など観光スポットを収録しており，疑似観光体験ができる。

アフターケア／Windows95対応

OVA魔法少女プリティサミー設定資料集

10／25 ■AICスピリッツ ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)



OVAとして登場した「魔法少女プリティサミー」の各種設定資料や原画などをおさめたデータベース・ソフト。絵コンテなどを多数収録，オープニング・ムービーやミサのドラマも見られる。

Windows95対応

ポップアップ・メーカー

11／中 ■アスク ■エンターテインメント ■12,800円 ■CD-ROM

とびだす絵本やとびだすグリーティング・カードなどを，モニター上に作成できるソフト。80種類のスタンプや画像取り込みなどで，好みのイラストのポップアップ・ブックが作成できる。

Windows95対応

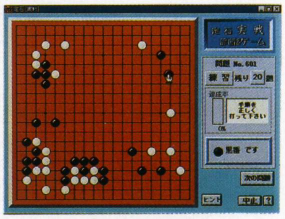
ウォーターゲーム

11／下 ■トミー ■エンターテインメント ■3,500円 ■CD-ROM

ボタン操作で水流を送り，玉や輪を障害物に入れる，なつかしの玩具をパソコンに移植。約20種類もの背景や，パーツの種類・配置を自由に設定できる。作成した映像はセーバーとしても使用可能。

布石・定石パワー

10／15 ■日本囲碁ソフト ■囲碁 ■9,800円 ■CD-ROM



関西棋院所属の牛窪義高九段監修による，基本的な定石から実戦的な布石までを学ぶ囲碁学習ソフト。1,600題の参考棋譜と，約2,500題の基本から応用までの布石・定石を勉強できる。

アフターケア／Windows95対応

マルチメディア百科5 ワールド・ビート

10／25 ■ジャパンオンライン ■教養 ■4,800円 ■CD-ROM

日本の歌舞伎から，ロックンロール，レゲエ，オペラなど，世界中のあらゆる音楽情報をつめ込んだ音楽データベース。1万組のアーティストによる2万曲の演奏を聴きながら，その歴史を学べる。

アフターケア／Windows95対応

トム・カイトのゴルフレッスン ～シングルへの道

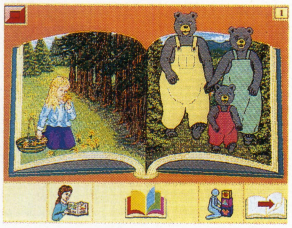
10／25 ■NECインターチャネル ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［海外から移植］PGAツアーを制したトッププロのトム・カイトと，スポーツ心理学コンサルタントのボブ・ロッテラによるゴルフ養成ソフト。各種技術や精神面などを，ムービーをまじえて解説する。

アフターケア／Windows95対応

英語耳タコランド／物語編 ～3匹の森のくま

10／25 ■SSIトリスター ■教育 ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］登場キャラが英語でしゃべる絵本をつうじて，英語の勉強ができる子ども向け教育ソフト。21種類のミニゲームで英語をわかりやすく学習し，復習問題で習得度をチェックできる。

日本語マニュアル付／Windows95対応

THE COSMONAUTS

11／上 ■データウエスト ■素材集 ■3,150円 ■CD-ROM

人類最初の宇宙飛行士ガガーリンをはじめとする，飛行士や技術者たちの功績と悲劇を収録したソフト。過酷な訓練を経て宇宙に飛び立ち，任務を遂行するまでの宇宙飛行士たちの姿を追う。

日本語マニュアル付／Windows95対応

RUSSIAN ROCKETS

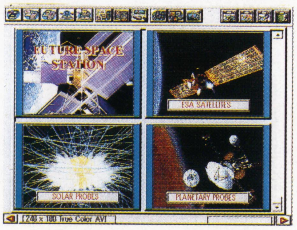
11／上 ■データウエスト ■素材集 ■3,150円 ■CD-ROM

初期のものから最新の技術を駆使したものまで，宇宙探索の道を切り開いたロシアのロケットを紹介するソフト。月面の調査を行なったプロトンやN-1ロケットなどの資料を収録している。

日本語マニュアル付／Windows95対応

EUROSPACE ADVENTURE

11／上 ■データウエスト ■素材集 ■3,150円 ■CD-ROM



航空宇宙局ESAなど，ヨーロッパの宇宙科学技術を紹介する素材集。ソユーズの宇宙飛行士となり，衛星やロボット調査機で地球を調べていく。スペースシャトルの貴重な資料の数々も見られる。

日本語マニュアル付／Windows95対応

U.S.NAVY SEALS

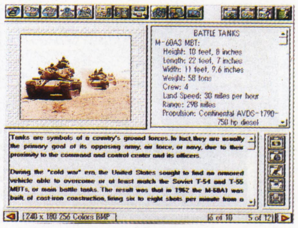
11／上 ■データウエスト ■素材集 ■2,500円 ■CD-ROM

アメリカ海軍の特殊部隊にスポットを当てたソフト。驚異的な体力強化訓練や水上・水中訓練，白兵戦の訓練などの風景を，映像と写真で紹介する。特殊部隊専用の兵器や装備の数々も参照可能。

日本語マニュアル付／Windows95対応

U.S.LAND POWER

11／上 ■データウエスト ■素材集 ■2,500円 ■CD-ROM

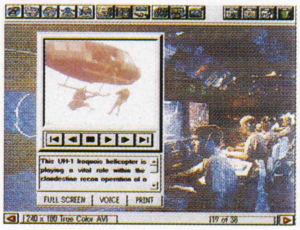


戦車や歩兵隊の武器など，アメリカ陸軍に関する最新のあらゆる武器を紹介する。大砲やヘリコプター，対空兵器など，軽～重火器を幅広く網羅。特殊部隊の活躍も映像と写真で紹介している。

日本語マニュアル付／Windows95対応

U.S.ARMY RANGERS

11／上 ■データウエスト ■素材集 ■2,500円 ■CD-ROM

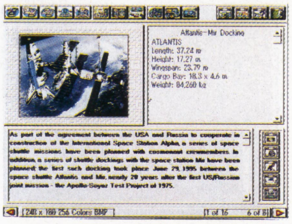


アメリカ陸軍特殊攻撃隊・レンジャーズの紹介ソフト。ジャングルでの生存訓練やパラシュート降下などの過酷な訓練の数々，兵器類をはじめとするスペシャリスト用の装備を収録している。

日本語マニュアル付／Windows95対応

RUSSIAN SPACE STATIONS

11／上 ■データウエスト ■素材集 ■3,150円 ■CD-ROM

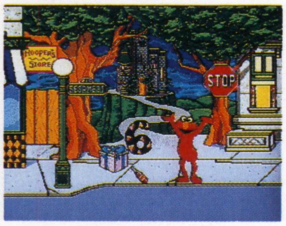


人類の宇宙探索を開拓した，ロシアの宇宙ステーションが題材の素材集。スペースシャトルのアトランティスと合体したミールや，国際宇宙ステーション・アルファなどロシアの宇宙技術を紹介。

日本語マニュアル付／Windows95対応

SESAME STREET :NUMBERS

9／27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

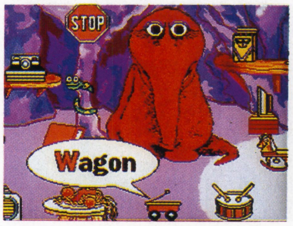


日本でもおなじみの「セサミストリート」のキャラによる幼児向け算数教育ソフト。足し算や引き算など，八つの項目をビッグバードやエルモなどとともに学んでいく。テレビで放送した映像も収録。

日本語マニュアル付／Windows95対応

SESAME STREET :LETTERS

9／27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



「セサミストリート」の人気キャラといっしょに，アルファベットから英語の基本を学んでいく教育ソフト。テレビ映像やテーマソングなども収録。人気キャラと対話しながら英語を身につけていく。

日本語マニュアル付／Windows95対応

MUMMY :TOMB OF THE PHAROH

9／27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

エジプトのアレキサンドリアを舞台とした3DタイプのAVG。鉱山の発掘中に発見されたファラオの墓に眠る秘密を解き，悪霊から逃げなければならない。合計で1時間にもおよぶムービーが圧巻。

ハイブリッド Windows & Macintosh

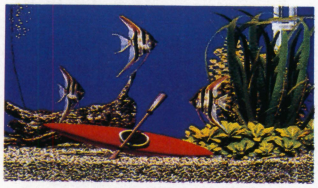
HYBRID

これだけ数が多ければ，ジャンルも多彩に……と言いたいところだが，今月も大半が教育ソフトだ。また『AQUAZONE™』のオプションディスクも一挙にリリース。

Windows95対応

AQUAZONE™ オプションディスク

11／1 ■オープンブック9003 ■データ集 ■各3,600円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］モニターを水槽に見立て，熱帯魚を飼育するソフトのデータ集。新しい魚，水草，アクセサリー，エサ・薬などがセットになったものが10種類同時に発売される。

「エンゼルフィッシュ」
「クラウンローチ」
「ゼブラダニス」
「ブラックシャーク」
「ブラックモーリー」
「ブルーエンペラー」
「ペンシルフィッシュ」
「ラミーノーズテトラ」
「レッドファントムテトラ」
「レッドプラティ」

Windows95対応

ザ・レジデンツ・バッド・デイ・オン・ザ・ミッドウェイ

11／1 ■シナジー幾何学 ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］カラフルで不気味なさびれたカーニバル“ミッドウェイ”が舞台のAVG。10人のキャラに乗り移りながら，数々のアクシデントにみまわれる「ついてない1日」を生き抜く。

Windows95対応

「トイ・ストーリー」アニメーション・ストーリーブック

11/1 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

今年公開され話題になった，全編CGグラフィックで描かれた同名映画のストーリーを楽しむソフト。ウッディとバズのコンビといっしょに，全15面のCGシーンの中で楽しい冒険を体験する。

Windows95対応

「プーさんとはちみつ」アニメーション・ストーリーブック

11/1 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

世界中の子どもに大人気の「くまのプーさん」といっしょに，ハンドレッドエーカーの森で遊ぶ子ども向け教育ソフト。4種類のミニゲームや5曲の歌は，どれも英語でも楽しむこともできる。

Windows95対応

ワシタカ　日本の猛禽類

11/1 ■マルチソフト ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM

絶滅の危機に瀕している，日本の猛禽類ワシとタカのデータを網羅したソフト。日本で観察できる合計28種のワシやタカの，学術的にも貴重なデータや写真，鳴き声などが収録されている。

Windows95対応

百人一首

11/1 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ ■教養 ■6,800円 ■CD-ROM

全日本かるた協会公認，本格的な百人一首が楽しめるソフト。札に書かれた歌を鑑賞したり，競技かるたのルールでコンピュータとの勝負ができる。協会専任読み手による読み上げ機能つき。

Windows95対応

ひょっこりひょうたん島 かいぞくのまきVol.3

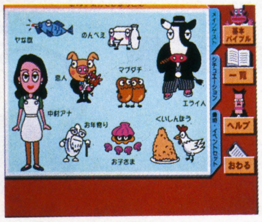
11/8 ■NECインターチャネル ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

人形劇「ひょっこりひょうたん島」のデジタル・データ集第3弾。今回は「かいぞくのまき」第13回～最終回までのムービーと資料を収録。200曲もの挿入歌の歌詞や4種類のミニゲームも楽しめる。

Windows95対応

フジテレビ本格料理の決定版 レシピの殿堂「くりっく亭」3号店 おもてなし料理館

11/8 ■NECインターチャネル ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



好評の同名シリーズ第3弾は，あらゆる状況で人をもてなす料理約270種類を収録。ゲストにおうじたセッティングなど，細部までフォローする。公募していた「男のとっておきの自慢料理」も収録。

Windows95対応

ミューズの果実 絵画と音楽の迷宮

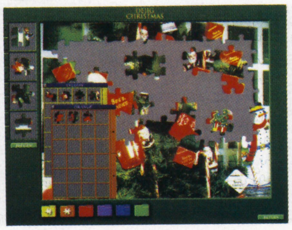
11/14 ■シンフォレスト ■画集 ■3,900円 ■CD-ROM

人気画家，落田洋子の落ち着いた風合いの油彩画と，多方面で活躍中のミュージシャン，コリン・ロバート・リーチの音楽とが融合した音楽画集。160点以上の絵画を，幻想的な歌と効果音が彩る。

Windows95対応

DEJIGシリーズ「CHRISTMAS」

11/14 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM



デジタル・ジグソーパズル・シリーズ第4弾。じょじょに変化するオーケストラ風のBGMのなか，72～500ピースまでの4段階の難易度で，クリスマスらしいロマンティックな絵柄を完成させる。

Windows95対応

ZEDDAS～ホラーツアー2

11/15 ■シナジー幾何学 ■AVG ■5,300円 ■CD-ROM

前作『ホラーツアー』で倒したはずの魔王ゼッダスと，地下道がめぐらされたバジュラ島を舞台に戦うアクションAVG。荒れはてた村や地下道をめぐり，手下を倒しながらゼッダスを追う。

Windows95対応

スモッカの英会話文法1

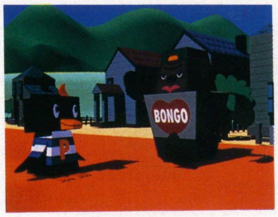
11/15 ■CAIメディア共同開発 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

超生命体のスモッカといっしょに，中学校で習う英会話文法をゲーム感覚で学ぶ教育ソフト。中学3年程度の英文法で会話しながらミニゲームをすることにより，基礎的な英文法の学習ができる。

Windows95対応

ペーパーペコラVol.1 ペコラとロボペコラ

11/15 ■NECインターチャネル ■教育 ■3,800円 ■CD-ROM

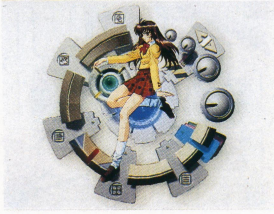


デジタル絵本とペーパークラフト・キットをあわせた工作絵本。絵本作家のイワタナオミによる絵本を読みながら，展開図やぬり絵用の線画データをもとに，場面を実際に作成して楽しむ。

Windows95 & Macintosh

NOëLタスクランチャー ～代歩のワンダーメニュー～

11/15 ■パイオニアLDC ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

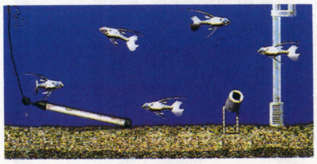


話題のゲーム『NOëL』の人気キャラ，清水代歩がメニュー画面でさまざまなアクションを起こすキャラクター・タスクランチャー。ウィンドウを円形にするなど，メニュー画面で自在に楽しめる。

Windows95対応

AQUAZONE™ オプションディスク ･MEKASIAシリーズ「ギガ・ジガ」「バッファークローム」

11/20 ■オープンブック9003 ■データ集 ■各3,600円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］デジタル・アクアリウム『AQUAZONE™』のオプションとして発売されていた，架空の魚のデータ集2作をハイブリッドに移植。メカニカルな魚種を追加できる。

Windows95対応

AQUAZONE™ オプションディスク「ハーレクインフィッシュ」

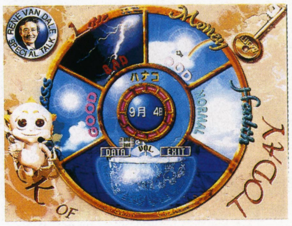
11/20 ■オープンブック9003 ■データ集 ■3,600円 ■CD-ROM

［Macintoshから移植］モニターを水槽に見立てたペット飼育ソフトの追加データ。ハーレクインフィッシュ20匹に加え，アクセサリーや水草など水槽をかざるアイテムもセット収録されている。

Windows95 & Macintosh

愛と希望と勇気の占いカウントダウン

11/20 ■富士通パソコンシステムズ ■占い ■5,800円 ■CD-ROM



フジテレビ系「めざましテレビ」の人気コーナー“占いカウントダウン”をもとにした，ルネ・ヴァン・ダール・ワタナベ監修の占い。心理テスト形式でデータを入力，直接アドバイスを受けられる。

Windows95対応

ルーツ・オブ・アメリカvol.1

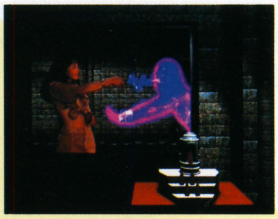
11/28 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

ミシシッピ川沿いにアメリカ南部を旅する写真集。アメリカを撮影して約30年の写真家・吉田隆志と，ブルース・ハープ奏者の松田幸一による，楽曲と約200枚の写真で，地域のルーツを確認する。

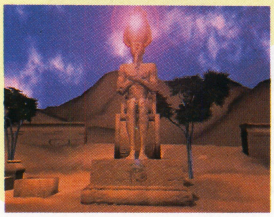
Windows95対応

オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！

11／22 ■NECインターチャネル ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)



▶あの藤谷美紀が主演、小野みゆきや美人モデル8人が共演の豪華キャストだ



◀近未来ではタイム・スリップが実現していた。主人公は現代にもどれるのか?

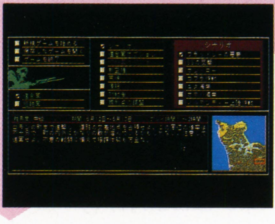
実写映像とCGとで展開されるAVG。突如消失した古代美術品を調査する超常現象専門家の主人公が，トラブルで古代エジプトにタイム・スリップしてしまう。女優の藤谷美紀と小野みゆきが出演。

Windows95 & Macintosh

D-DAY

11／22 ■グラムス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

▶電子メール対戦機能を搭載。遠距離のプレイヤー同士での対戦もできるのだ



◀参謀委任機能で，ユニットへの指令をコンピュータにまかせることも可能

［海外から移植］ボードゲームの老舗アバロンヒル社による「史上最大の作戦」ノルマンディー上陸作戦を題材にしたウォーゲーム。連合軍とドイツ軍にわかれ，7本のシナリオで相まみえる。

Windows95対応

カルロとまもろうあんぜんルール

11／23 ■日本IBM ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

ネコのカルロといっしょに勉強する，カルロシリーズ第7弾。今回は子どもに知っておいてほしい交通関連のルールやマナー，日常生活での安全ルールを紹介。実例をあげて説明する。

Windows95対応

カルロとはっけん～いろんなかたち

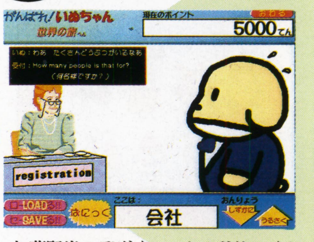
11／23 ■日本IBM ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

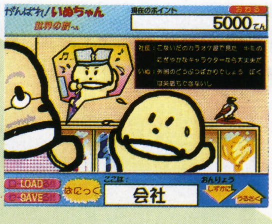
カルロシリーズ第8弾。本作では図形に関する知識や特徴を説明する。同形発見や図形合成などの問題を，カルロといっしょに解いていく。幼稚園入試などの基礎問題に特化した内容なのが特徴。

Windows95 & Macintosh

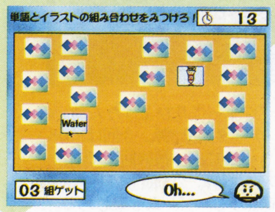
がんばれ！いぬちゃん世界の旅へん

11／25 ■バンダイビジュアル ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM





▶いろいろなメディアで活躍中のいぬちゃん。めざすはニューヨークだ！



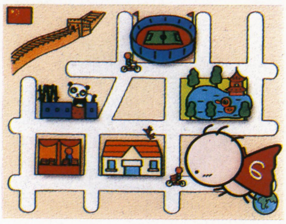
◀世界各国でいろいろなイベントに挑戦。ちょっとした英語も身につくぞ

加藤賢崇のデザインによる動物アイドルのいぬちゃんが，世界中をかけめぐるAVG。めすいぬちゃんやこあらちゃんなどの仲間とともに，ニューヨークをめざして旅する。簡単な英語の学習も可能。

Windows95 & Macintosh

のりピーの「ともだち100人できるかな?!」語学編

11／26 ■富士通パソコンシステムズ ■教育 ■5,500円 ■CD-ROM



のりピーこと酒井法子が描くおなじみのキャラとともに，世界5か国をめぐる教育ソフト。日本・アメリカ・ドイツ・フランス・中国の各国でミニゲームに挑戦，100人の友だちを作るのが目的。

Windows95対応

DAHLIA Vol.2「青空画報」

11／27 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

イラストと音楽のコラボレーションを楽しむ『DAHLIA』の第2弾。イラストは峰岸　達，音楽監督は手使海ユトロ，演奏はアコーディオン奏者の横森良造。なつかしい雰囲気の絵と音楽が流れる。

Windows95対応

コミックオンVol.2

11／27 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

デジタル・マンガ雑誌『コミックオン』が，今回から季刊として登場。「きまぐれ☆オレンジロード」をはじめ，まつもと泉，みやすのんき，富沢　順などの作品7本を掲載。特別企画も収録している。

Windows95対応

宮沢賢治「夜会」

11／28 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

宮沢賢治の童話「よだかの星」「祭の晩」の2作と，写真家・畑沢基由による幻想的な夜の写真とのコラボレーション・ソフト。長時間露出撮影などで，宮沢賢治の“夜”の世界を華やかに彩る。

Windows95対応

犬がいる街～世界の国から

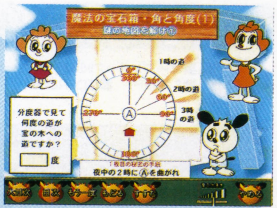
11／28 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

世界中の犬と猫を撮っている写真家の新美敬子による犬の写真集。ヨーロッパ圏を中心に世界約30か国の犬を撮影したスライド・ショーや，シベリアンハスキーの犬ぞりレース物語などを収録。

Windows95対応

ワンタンとワンコのマンガで学ぶ小学算数完全制覇 小4シリーズ3

11／29 ■富士通パレックス ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM



▶毎日小学生新聞でおなじみのワンタンとワンコが，わかりやすく教えてくれる

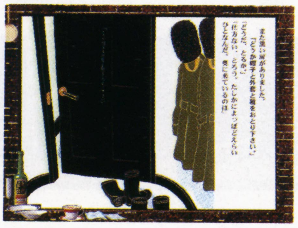
◀内容は小学校の学習指導要領に準拠しているので，安心して勉強できるのだ

ワンタンとワンコとともに，算数の疑問を解決していく同名シリーズ第3弾。今回は“表と図形，グラフ”をテーマに，塾でも教えられている重要ポイントを盛り込み，わかりやすく解説する。

Windows95対応

画本 宮澤賢治(1)注文の多い料理店

11／29 ■ジャストシステム ■絵本 ■4,800円(予価) ■CD-ROM

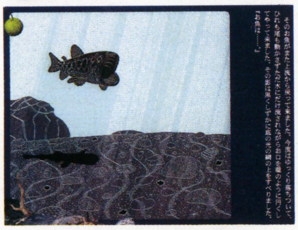


猟師が山中にある料理店で奇妙な体験をする，宮澤賢治の代表作「注文の多い料理店」を，画家・小林敏也による画本をもとにCD-ROM化。風間杜夫による朗読など，3種類のモードで楽しめる。

Windows95対応

画本 宮澤賢治(2)やまなし

11／29 ■ジャストシステム ■絵本 ■4,800円(予価) ■CD-ROM

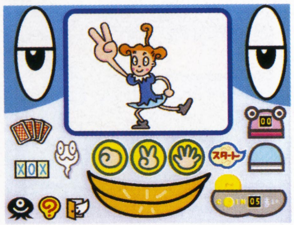


川底にいるカニの兄弟の素朴な会話をつづった作品「やまなし」のデジタル絵本。小林敏也による画本，女優の熊谷真美による朗読のほか，画本の原画に着色できるぬり絵モードもついている。

Windows95対応

ポンキッキーズCD-ROM ゴー！ゴー！コニーちゃん

11／29 ■ジャストシステム ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



「ポンキッキーズ」のCD-ROMシリーズ最新作は，おなじみコニーちゃんの巻。ジャカジャカジャンケンなどテレビ同様のゲームやぬり絵，着せかえなどが遊べる。特製マウスパッドつき。

Windows95対応

おねえちゃんがいたら…ディア・マイ・シスター

11／29 ■レイ ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

NHK教育「ひとりでできるもん！」舞ちゃん役の平田実音の弟（妹）になり，いっしょにミニゲームを楽しむ疑似姉妹体験ソフト。実写映像をふんだんに使っており，写真集的要素も強い。

Windows95対応

アートコレクションシリーズVol.3「小松崎 茂ワールド」

11／30 ■エクシング ■画集 ■7,800円 ■CD-ROM

戦前・戦後をとおして活躍した画家，小松崎 茂の作品200点を収録したアート集。少年雑誌の表紙やプラモデルのボックス・アート，戦争挿絵や切手など幅広く活動したアートワークを紹介する。

Windows95対応

シルバニアランド

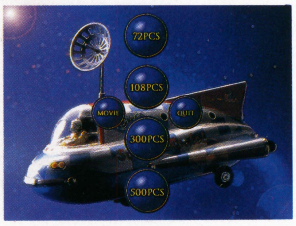
11／30 ■エクシング ■絵本 ■3,800円 ■CD-ROM

女の子に人気の小さな動物ぬいぐるみ「シルバニアファミリー」を題材に，心温まるストーリーがつづられたデジタル絵本。シルバニア村に住む家族の紹介や，グッズのデータ集などもあわせて収録。

Windows95対応

DEJIGシリーズ「TIN TOYS」

11／1 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM



ジグソー・パズルのシリーズ第5弾。昔なつかしいブリキのおもちゃを題材にした絵柄が20種類収録されている。パズルを完成させると，ムービーで実際の動きを再現，セーバーにも使用できる。

Windows95対応

アニメ歴史シアター第1巻

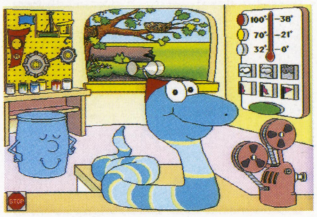
11／上 ■アドウィン ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

3Dアニメーションを駆使し，日本史・世界史をわかりやすく解説するシリーズ第1弾。日本と世界のつながりを軸にして，人類のはじまりから戦国時代までの歴史の流れを楽しみながら学べる。

Windows95対応

エドマーク リュックパック

11／上 ■システムソフト ■教育 ■13,800円 ■CD-ROM(3枚組)



［海外から移植］エドマーク社の教育ソフト3タイトルをセットにした特別限定パック。『ミリーのさんすうのおうち』他2本のソフトとオリジナルのぬり絵などが，特製リュックサックに入っている。

Windows95対応

エンデバー～日本人宇宙飛行士の軌跡

11／中 ■毎日コミュニケーションズ ■エンターテインメント ■3,800円(税込) ■CD-ROM

日本人宇宙飛行士としてスペースシャトルに搭乗した毛利・向井・若田の3氏に関する，NASA所有の映像によるドキュメンタリー。未公開映像や100点以上の著作権フリー写真，資料などを収録。

Windows95対応

ピュートル・ストーリー

11／下 ■毎日コミュニケーションズ ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM

泉原昭人，溝上幾久子，西 哲郎，鈴木クリの4名が手掛けた，異世界ウィータ・ラカーマヤでの冒険物語。すべて手描きで作られた独特の世界で，主人公・ピュートルが異世界の謎を解きあかす。

Windows95対応

テイオーの夢

11／下 ■マックザウルス ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

競馬史に残る名馬，トウカイテイオーに関するあらゆるデータと，写真家・中尾茂幸による映像を収録したデータ＆写真集。血統やレースの新聞記事，レース外でのエピソードなどを幅広く収録。

Windows95対応

おはなしのもり②

11月 ■マルチソフト ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

昔話3話とオリジナル童話を1話，さらに3種類のミニゲームを収録したデジタル絵本。昔話は「さるかにがっせん」「かさじぞう」「ぶんぶくちゃがま」。前作で好評だったカラオケも楽しめる。

アフターケア／Windows95対応

スノーパラダイス～デジタルスキーガイド プリンス編

9／20 ■三菱電機東部コンピュータシステム ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

プリンスホテルのある苗場，万座温泉，ニセコ東山など人気のスキー場8か所のガイド。アクセス方法からコースの詳細データ，ムービーによるゲレンデ映像など，旅行の前準備に役立つ情報が満載。

アフターケア／Windows95対応

声優あらかると

9／25 ■アポロンクリエイト ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM(2枚組)

菊池正美や高田由美など，7名の声優による対談やトーク，写真集，ボイスデータなどを満載したデジタルマガジン。小桜エツ子の声優養成講座や，笠原留美と中川亜紀子が歌うコーナーなどを収録。

アフターケア／Windows95対応

佐内正史「紙男」

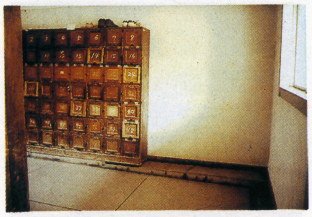
9／30 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM

若き写真家による写真集レーベル“ネイキッド・アイズ”第2弾。1968年生まれでロッキンオンやSWITCHなどの雑誌で活躍中の佐内正史による，不思議な世界観の写真200枚以上を紹介。

アフターケア／Windows95対応

高橋ジュンコ「Another Sight」

9/30 ■インナーブレイン ■写真集 ■2,000円 ■CD-ROM



“ネイキッド・アイズ”シリーズ作品。日常の何気ない瞬間を撮りつづける高橋ジュンコを起用している。ライフワークでもあるモノクロ・ヌード，被写体を高校生に選んだ写真などの3部構成。

アフターケア／Windows95対応

図鑑おもしろ博士第3巻 昆虫3 〜チョウ・ガ編

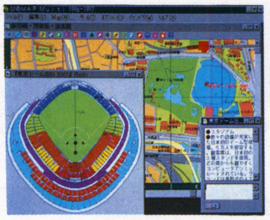
10/4 ■NECインターチャネル ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

さまざまな昆虫に関するデータをおさめた，同名図鑑シリーズの第3弾。今回は約200種類ものチョウやガのデータを，四季ごとに分類して写真とともに収録。300問のクイズやミニゲームも楽しめる。

アフターケア／Windows95対応

ぴあMAP Multi 1996-1997

10/4 ■NECインターチャネル ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM



都内近郊の遊びのスポットを，詳細なマップとともに検索・参照できる都市データベース。最新版データを5,000件以上にわたり網羅，各スポットまでの道順から駅構内図までを検索できる。

アフターケア／Windows95対応

DEJIGシリーズ「SAFARI」

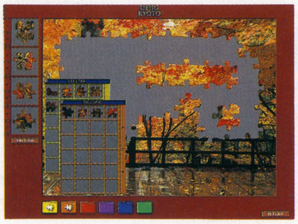
10/11 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

デジタル・ジグソーパズルのシリーズ第3弾。アフリカの雄大な光景をとらえた20種類のジグソーパズルが楽しめる。ピース数は最大500までの4段階で，完成した絵柄はセーバーとして利用できる。

アフターケア／Windows95対応

DEJIGシリーズ「KYOTO」

10/17 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM



デジタル・ジグソーパズル第4弾。京都の風景が絵柄になっているパズルに挑戦する。ピース数は72から500までの4段階で，300&500ピースの絵柄はスクリーンセーバーとしても使える。

アフターケア／Windows95対応

スモッカの玉手箱

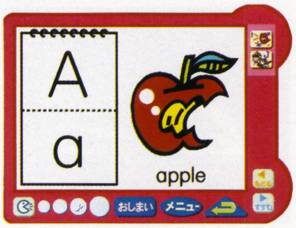
10/18 ■CAIメディア共同開発 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

スライム風の超生命体スモッカとともに，ことばや数の基礎が学べる幼児知育ソフト。3DレンダリングCGで，「あいうえお」「ABC」から学習する。お絵かき機能つき。対象年齢は7才未満。

アフターケア／Windows95対応

カルロといっしょにABC

10/19 ■日本IBM ■教育 ■2,800円 ■CD-ROM

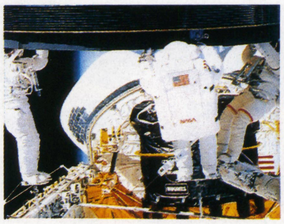


カルロシリーズ第6弾は，カルロとともにアルファベットを学ぶ。アメリカでも使われている，つづりと発音を組み合わせて覚える“フォニックス方式”を採用。簡単な単語までを学習する。

アフターケア／Windows95対応

宇宙飛行士とシャトル

10/19 ■シー・ピー・セニット ■データベース ■3,900円 ■CD-ROM



NASA秘蔵の写真によるメガ・スペースシリーズ第3弾。数多く宇宙へ飛んだスペースシャトルと，それに搭乗した宇宙飛行士たちにスポットを当て，貴重な写真の数々で解説をしている。

アフターケア／Windows95対応

インタラクティブトイズ2 ぽこぽこ探検隊

10/25 ■ジャパンオンライン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

［海外から移植］前作『ぴかぴか探検隊』につづく，教育ソフト第2弾。問題を聞き，ヒントをたよりに答えのアイテムをさがしだす。状況におうじてアイテムを使うことにより，判断力などを養える。

アフターケア／Windows95対応

THE WORKS／芦原太郎

10/25 ■ハートランド ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

空間デザイナーによる作品・建築物を収録した『THE WORKS』シリーズ最新作。日の丸自動車学校や在日オーストラリア大使館などのデザインを手掛けた芦原太郎の作品とイメージをさぐる。

アフターケア／Windows95対応

VIVA！Mu ChaChas by LaVanda51

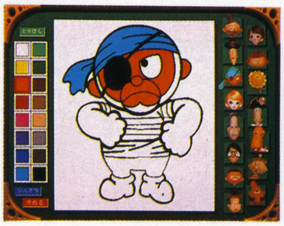
10/25 ■オラシオン／NECインターチャネル ■エンターテインメント ■1,800円 ■CD-ROM

女の子10人で結成された本格派ラテンバンド「ラバンダ5」のデビューCD。メンバー紹介やビデオクリップなどのほか，普通のCDでも再生できる曲を2曲収録。書店やコンビニでも購入できる。

アフターケア／Windows95対応

ひょっこりひょうたん島 かいぞくのまきVol.2

9/27 ■NECインターチャネル ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



好評の『ひょっこりひょうたん島』シリーズ第2弾。今回は第7〜12回までのビデオを収録。ほかにも6種類のミニゲームやぬり絵，トラヒゲが乗っている海賊船の探検などが楽しめる。

アフターケア／Windows95対応

チャーリー・パーカー・オン・サヴォイ

10/25 ■日本コロムビア ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM

ジャズの名サックス奏者として知られるチャーリー・パーカーによる，サヴォイ・スタジオで録音された全セッションをふくむ計130テイクをまとめたデータ集。約5時間分の演奏と詳細な年表を収録。

アフターケア／Windows95対応

MY LITTLE LOVER INTERNET CD-ROM ALICE IN WONDERLAND

10/30 ■東芝EMI／オラシオン ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

人気ユニットMY LITTLE LOVERの最新シングル「ALICE」をイメージした，不思議な森の映像などのビデオクリップや全楽曲を収録したCD。ホームページに関する情報も掲載。

アフターケア／Windows95対応

ルーズソックス日記

10/30 ■インナーブレイン ■写真集 ■3,980円 ■CD-ROM

現役女子高生28名が，日ごろからインスタント・カメラで撮影したスナップをまとめた写真集。600カットにものぼる写真を，本人が音声で解説する。彼女たち個人のデータやムービーも収録。

アフターケア／Windows95対応

シリーズ跡（Seki） 万里の長城〜悠久の史跡

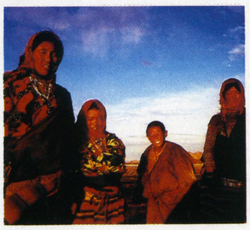
10/31 ■トリワークス ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

中国を中心に，長い歴史を経て現在も残るものを，民族音楽とともに収録したシリーズ第1弾。宇宙からも見える万里の長城を，あらゆる角度から撮影した。一流音楽家の演奏や漢詩の朗読も聴ける。

アフターケア／Windows95対応

シリーズ跡(Seki) チベット〜高原の民

10／31 ■トリワークス ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM



音楽CDとしても再生可能な同名シリーズの作品。雄大な自然に包まれたチベットに住む民族の独特の文化・風習をとらえた写真と，デジタル・ライブ録音による現地演奏の民族音楽が堪能できる。

アフターケア／Windows95対応

シリーズ跡(Seki) ヒマラヤ〜青蔵高原の山々

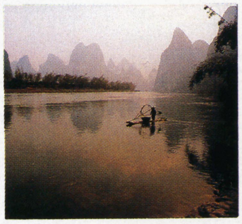
10／31 ■トリワークス ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

中国の一流カメラマン撮影による同名シリーズの作品。8,000メートル級の山が数多く集うヒマラヤの神秘的な光景を撮影。なお，このシリーズは全タイトルがセーバーや壁紙として使用できる。

アフターケア／Windows95対応

シリーズ跡(Seki) 人間仙境〜桂林

10／31 ■トリワークス ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM



上海の民族音楽家，丁迅（ていじん）プロデュースによる，現地で録音された音楽を収録した作品。地殻変動と風雨の侵食によって形成された，自然の芸術・桂林の荘厳な風景を収録している。

アフターケア／Windows95対応

シリーズ跡(Seki) 大地〜タリム盆地・タクラマカン砂漠

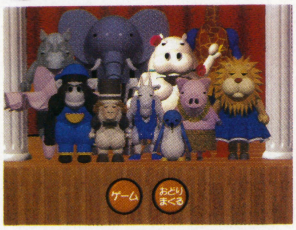
10／31 ■トリワークス ■写真集 ■3,800円 ■CD-ROM

厳選された約100枚の写真と民族音楽が堪能できるシリーズの1作。かつては海底だったタリム盆地とタクラマカン砂漠を現地カメラマンが撮影，さまざまな表情を見せる自然を克明に記録している。

アフターケア／Windows95対応

ワンツーあにまる第１巻

10／下 ■アドウィン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

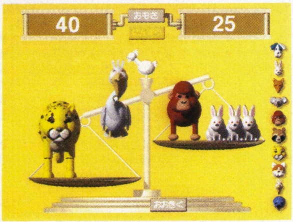


3D・CGで描かれた動物たちと遊びながら数と図形の概念を学ぶソフト。第1巻では，テンキーによる数字入力とパターンの認識などを学習する。「動物アルバム」では象・猿・牛の映像が流れる。

アフターケア／Windows95対応

ワンツーあにまる第2巻

10／下 ■アドウィン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM



動物と遊びながら数を学ぶソフト。第2巻はてんびんをつかった動物の体重測定と，30種類以上の動物のならびかたパターンの認識ゲームが遊べる。「動物アルバム」はキリン・サイ・シマウマ。

アフターケア／Windows95対応

漢字の達人③漢字の洞窟探検！

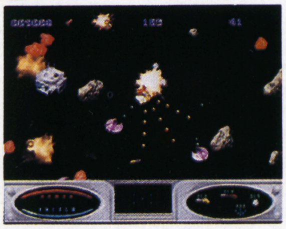
10／下 ■アテイン ■教育 ■4,980円 ■CD-ROM

マンガでわかりやすく学べる『漢字の達人』シリーズ第3弾。小学4〜6年で習う漢字を中心に，迷路のような漢字の洞窟を探検する形式で問題に答える。熟語や画数，部首の組み合わせなどを学ぶ。

日本語マニュアル付／Windows95＆Macintosh

ASTRO ROCK

10／3 ■マイクロマウス ■アクション ■4,980円 ■CD-ROM



西暦9999年に宇宙から攻めてきたエイリアンと戦うシューティング・アクション。メタル・サウンドが流れるなか，フェンダー製の戦闘機に乗り，ロック関連のパロディが盛り込まれた世界で戦う。

DataBase Windows 3.1＆ハイブリッド新作発売予定表

『エヴァンゲリオンコレクターズディスク』第5弾発売が正式決定。ゲームバンクの『マンガCD-ROM倶楽部』は廉価になって再登場する。『K-1 KO-ROM』の続編も発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1				
12月18日	★かめ！スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ユタカ	5,800円
96年予定	オルセー美術館（仮）	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
▼Windows3.1／Windows95両対応				
10月予定	囲碁ワープロ「先生」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	第二十期棋聖戦〜激突の譜	データベース	G.A.M.	9,800円
11月1日	★キッドピクス3.0J	ツール	インタープログ	5,800円
	シンカ日本語版	エンターテインメント	インタープログ	8,800円
	★ルネサンスの巨人ミケランジェロ〜その彫刻と絵画	教養	エー・アイ・ソフト	12,800円
11月8日	★サイレントスティール 戦略海域	SLG	創映新社	9,800円
11月11日	TECH-Win版大戦略	マップ集	アスキー出版局	〈込〉3,500円
11月15日	★太平洋戦史 2〜炎のパールハーバー	データベース	イマジニア	12,800円
11月22日	アニマル・クエスト	教育	ITOCHU	4,800円
11月29日	★ななこSOS for Windows	オムニバス	富士通パレックス	7,800円
11月中旬	★アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	★コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	★バックスバニー	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	★CIVILIZATION II SCENARIOS（マ）	シナリオ集	メディアクエスト	4,800円
	★GRAND PRIX MANAGER II（マ）	レーシングSLG	メディアクエスト	8,800円
11月下旬	★タクティクス オウガ スクリーンセーバー for Windows	スクリーンセーバー	クエスト	5,800円
11月予定	★加藤一二三九段 将棋直感精読流Ver II	将棋	ウィズ	9,800円
	OVA神秘の世界エルハザード 設定資料集	データベース	AICスピリッツ	未定
	東京女子高生 バーチャルデート（仮）	SLG	エクシング	7,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円
	マルチソフトバリューパックWin	オムニバス	マルチソフト	9,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
秋頃予定	アクションパズル（仮）	アクションパズル	ウィズ	（予）7,800円
	BM（仮）	SLG	ウィズ	未定
12月4日	ダールンのきままな旅	エンターテインメント	テレビ朝日／システムサコム	（予）6,800円
12月6日	★英語耳タコランド／タコイカ大作戦	教育	SSIトリスター	未定
	★英雄降臨	SLG	富士通パレックス	9,800円
12月13日	3Dウルトラピンボール 2 クリープ・ナイト	ピンボール	シエラ・パイオニア	9,800円
12月18日	★それゆけ！フランクリン	教育	バンダイビジュアル	5,800円
12月20日	★算数戦士ブラスター 3	教育	SSIトリスター	未定
	★中村博文〜総天然色電視画廊「百年図書館」	画集	ケイエスエス	7,800円
12月上旬	名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
	ザークの大冒険〜パターンを探せ	教育	富士通パレックス	6,600円
	★ザ・プロ将棋〜居飛車VS四間飛車	将棋	富士通パレックス	7,800円
	シヴィライゼーションII	SLG	メディアクエスト	9,800円
12月中旬	★四川省〜楽園少女譚	パズル	サンソフト	5,800円
12月下旬	★MAGIC:THE GATHERING（マ）	カードゲーム	メディアクエスト	8,800円
12月予定	ルクソールの謎日本語版	AVG	インタープログ	9,800円
	★COMMAND＆CONQUER REDALERT（マ）	SLG	ヴァージンインタラクティブ	9,800円
	麻雀メモリーズ（仮）	麻雀	ウィザード	（予）8,800円
	銀河鉄道999スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	エクシング	4,800円
	キーボードファイター（仮）	教育	デジタルメディア	未定
	デジタルプラレール車両シリーズ② 在来特急セット	データ集	トミー	2,000円
年末予定	天城紫苑	AVG	サンソフト	未定
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	7,800円
96年予定	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	エコー・ザ・ドルフィン	アクション	セガ	（予）7,800円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ ザ スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	セガ	（予）3,800円
97年1月24日	★映画製作シミュレーションゲーム 映画監督になりたい！（仮）	SLG	ケイエスエス	未定
97年1月25日	★ダークシードII	AVG	バンダイビジュアル	8,800円
	★ビーバス＆バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
97年1月中旬	失われた文明〜巨石文明への旅	エンターテインメント	富士通パレックス	6,600円
	世界の車窓から[V]特別編〜世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
	チャガロンとでかけよう	教育	富士通パレックス	6,600円
97年1月予定	ライトハウス	AVG	シエラ・パイオニア	未定
	おはなしのもり③	教育	マルチソフト	5,800円
97年2月25日	★ウォーリーを探せ！1	エンターテインメント	バンダイビジュアル	5,800円
97年2月予定	トロフィー・バス 2	フィッシング	シエラ・パイオニア	未定
冬頃予定	お父さんのための麻雀	麻雀	ITOCHU	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
冬頃予定	AICスピリッツ描き下ろし壁紙集	素材集	AICスピリッツ	未定
97年4月25日	★ウォーリーを探せ！2	エンターテインメント	バンダイビジュアル	5,800円
97年4月予定	政界立志伝Part 2（仮）	SLG	ジーアンドエフ	未定
	ファンタズム 2	AVG	シエラ・パイオニア	未定
97年春頃予定	★ふるさとむかしあそび・広場編（仮）	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	ザ・ラスト・ダイナシティ	AVG	ITOCHU	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
97年予定	海をこえたら	AVG	WittyWolf	未定
	コックさんと大工さん	アクションパズル	WittyWolf	未定
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
未定	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉1,900円
	クリッククッキング③道場六三郎 ～家庭で作れる"みちば和食"の世界（仮）	教養	イマジニア	5,800円
	ツタンカーメンの遺言	AVG	ウィザード	未定
	マルチメディア人体 「ダ・ヴィンチを救え！」	教育	NECインターチャネル	15,800円
	天国から来た男（仮）	SLG	エレクトリックシープ	未定
	GE・TENIII（仮）	SLG	GE・TEN	未定
	幻想動物鑑	図鑑	広美	未定
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	未定
	New碁キチくんVer2.0	囲碁	G.A.M.	14,800円
	音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	（予）6,500円
	チャンアローン ・ゴーズ・トゥ・プレイランド	教育	富士通パレックス	（予）6,700円
	マジカルミュージックファクトリー	教育	富士通パレックス	（予）6,700円
	マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ	教育	マクシス	未定

▼ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月30日	早船ケン「キリングジョーク」	写真集	インナーブレイン	2,000円
	中野愛子「デリシャス」	写真集	インナーブレイン	2,000円
12月10日	★加山雄三作品集CD-ROM すべて愛なんだ	データベース	BMGビクター	4,800円
12月12日	アニメDEJIG（仮）	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
97年1月中旬	CYLICA	教育	富士通パレックス	（予）6,700円
97年1月予定	★おるちゅばんエビちゅCD-ROM "エビちゅも旅行に行きたいでちゅ！"編（仮）	エンターテインメント	イマ・カンパニー	5,300円
97年春頃予定	★釣りバカ日誌（仮）	フィッシング	ケイエスエス	未定

▼Windows95対応ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月20日	★MANGAROM うしおととら（上）	エンターテインメント	小学館	4,800円
10月18日	★SCRUTINY IN THE GREAT ROUND（マ）	画集	シナジー幾何学	5,300円
10月31日	★恐竜がうちにきた！	教養	富士通ビー・エス・シー	4,900円
10月下旬	★CD-Rail vol. 1　碓氷峠	教養	is MEDIA	5,800円
11月8日	★時間地球儀	教養	is MEDIA	5,800円
11月11日	★吉本2丁目劇場ライブ	エンターテインメント	アスキー出版局	〈込〉2,500円
11月20日	AQUAZONE™ MEKASIA#3（仮）	データ集	オープンブック9003	3,600円
	★MANGAROM うしおととら（下）	エンターテインメント	小学館	4,800円
	うるうるIII	絵本	太洋堂	（予）5,800円
11月21日	★博物学の迷宮	教養	is MEDIA	6,800円
11月25日	★破壊王伝説 橋本真也のすべて	データベース	アポロンクリエイト	4,800円
11月26日	★キッズロム おおかみと七ひきの子やぎ	教育	小学館	2,884円
	★キッズロム　マッチ売りの少女	教育	小学館	2,884円
11月29日	★コンピュータで探検ごっこ① ちきゅうはぼくらのあそび場だ！	教育	クエスト	5,800円
	★コンピュータで探検ごっこ② うちゅうはぼくらのあそび場だ！	教育	クエスト	5,800円
11月予定	アートコレクションシリーズ 「小田卓司のモデルアートの世界」	写真集	エクシング	7,800円
12月4日	★カルロバリューパック	教育	日本IBM	14,000円
12月5日	★Hawaii ハワイ	写真集	シンフォレスト	3,900円
12月6日	「アラジン」アクティビティ・センター	教育	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	6,800円
	ディズニーの 「ティモンとプンバァのジャングルゲーム」	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	6,800円
	★未来都市の考古学	エンターテインメント	ハートランド	9,800円
	ロストマヤ～古代マヤ文明の遺産	教養	富士通パレックス	6,500円
	ピーターラビットと ベンジャミンバニーのおはなし	教育	マルチソフト	7,800円
	ゴジラと仲間たち ～かいじゅう島はおおさわぎ　もじもじ大作戦!!	教育	MIZUKI	5,800円
12月12日	★スモッカの世界一周	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	ガジェット～Past as Future	AVG	シナジー幾何学	5,300円
	イエロー　Colors of YELLOW	写真集	シンフォレスト	2,428円
	★感動の森IV ～シンフォレスト・ダイジェスト1997冬号	写真集	シンフォレスト	1,300円
	★世界の船旅（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	南天の星座～夜空の美術館Vol. 3	写真集	シンフォレスト	3,900円
	龍馬くん太平洋を渡る	教育	ナムコ	6,500円
	★セクレ1（仮）	写真集	富士通パレックス	4,800円
	★セクレ2（仮）	写真集	富士通パレックス	4,800円
12月18日	★NHK名曲アルバム　オーストリア編	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
	★NHK名曲アルバム　ドイツ編	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
	★カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL. 1	データベース	東芝EMI	5,800円
	★JASDFファイティング・ウイングス 航空自衛隊データファイル	データベース	東芝EMI	5,800円
	★ぼのぼのコミッククリエーター（仮）	ツール	バンダイビジュアル	5,800円
12月21日	カルロといこうせかいのくにぐに	教育	日本IBM	2,800円
	カルロとたのしくからだのしくみ	教育	日本IBM	2,800円
12月上旬	★ライブ・ワールド（仮）	教養	is MEDIA	4,800円
	★リターンズ1996 ロイター'96年度版年鑑	教養	恒陽社	未定
12月中旬	★Alphabonk Farm	教育	アスク	（予）5,800円
	★Pantsylvania	教育	アスク	（予）5,800円
	★杉坂隆久フライフィッシング ・ベーシックマニュアル（仮）	教養	is MEDIA	6,800円
	★スーパーロボット伝説 サンライズロボット編I（PA）	データベース	バンダイ	8,800円
12月下旬	パワーズ・オブ・テン インタラクティブ	教育	ダットジャパン	9,800円
12月予定	シルクロード百科図鑑	データベース	NECインターチャネル	7,800円
	ペーパーペコラVOL. 2 ペコラにツノがはえた!?	教育	NECインターチャネル	3,800円
	ペーパーペコラVOL. 3 ペコラはアーティスト	教育	NECインターチャネル	3,800円
	一本木　蛮Dynamic CD-ROM 「亜州漫帝」	画集	ガイナックス	9,800円
	★インタラクティブCD-ROMトラベルガイドVol. 3 シカゴ	エンターテインメント	キョクイチ	5,631円
	★マンガCD-ROM倶楽部 「エリア88」新谷かおる	エンターテインメント	ゲームバンク	5,800円
	★マンガCD-ROM倶楽部 「キャンディ・キャンディ」いがらしゆみこ	エンターテインメント	ゲームバンク	5,800円
	★マンガCD-ROM倶楽部 「黒い秘密兵器」一峰大二	エンターテインメント	ゲームバンク	5,800円
	★マンガCD-ROM倶楽部 「紫電改のタカ」ちばてつや	エンターテインメント	ゲームバンク	3,800円
	★マンガCD-ROM倶楽部 「地球へ…」竹宮恵子	エンターテインメント	ゲームバンク	3,800円
	一文字　武～双瞳の女王	AVG	サンソフト	9,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月予定	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート トドラー	教育	トミー	5,800円
	★CulPop叙情歌／童話シリーズ2	教育	富士通パレックス	4,300円
	★モンティパイソンのホーリー・グレイル	エンターテインメント	ポニーキャニオン	5,800円
96年予定	ポップショップvol. 1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
97年1月14日	★東京国際フォーラム	エンターテインメント	ハートランド	3,865円
97年1月25日	★シム・ラヴァース（仮）	SLG	バンダイビジュアル	7,800円
97年1月30日	★松村　誠　猫イラスト集（仮）	画集	小学館	未定
97年1月下旬	★ザ・シェフ	デジタルコミック	ミカド	（予）4,800円
	★ラッセンアイランド	エンターテインメント	リッツ・コンピュート	9,800円
97年1月予定	★お笑い新鮮組	データベース	富士通パレックス	3,800円
97年2月10日	ゴジラと仲間たち ～かいじゅう島はおおさわぎ　なぜなに?大進撃	教育	MIZUKI	5,800円
97年2月25日	★21世紀こども英語館	教育	小学館	未定
97年2月上旬	ウィジェット実験室	教育	富士通パレックス	6,600円
97年2月予定	チャックジョーンズのピーターと狼	教育	NECインターチャネル	5,800円
	バンド魂	SLG	NECインターチャネル	未定
	おさかな図鑑第一集（仮）	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	おさかな図鑑第二集（仮）	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	★日本百名山I（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★猫がいる街～世界の国から	写真集	シンフォレスト	3,900円
	★セクレ3（仮）	写真集	富士通パレックス	4,800円
	ピーターラビットのマスガーデン（仮）	教育	マルチソフト	未定
冬頃予定	あさりよしとおCD-ROM画集 「ヴィスタフカ」	画集	ガイナックス	未定
	大塚康生CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	SUEZEN CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	めるへんめーかーCD-ROM画集 「不思議散歩」	画集	ガイナックス	8,800円
	和田慎二CD-ROM画集	画集	ガイナックス	9,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート プリスクール	教育	トミー	5,800円
97年3月予定	生命　第1巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	★THE WORKS／内井昭蔵	エンターテインメント	ハートランド	8,800円
97年春頃予定	フライトコマンダー ～FLIGHT COMMANDER with MISSION BUILDER	フライトSLG	グラムス	9,800円
	★画本 宮澤賢治（3）「雨ニモマケズ」	画集	ジャストシステム	4,800円
	★画本 宮澤賢治（4）「猫の事務所」	画集	ジャストシステム	4,800円
97年予定	加藤洋之／後藤啓介CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおるCD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこCD-ROM画集 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治CD-ROM画集	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞CD-ROM画集 「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	沖縄諸島（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	オルカ物語（仮）	写真集	シンフォレスト	3,900円
	ウルトラマンと星空たんけん（仮）	教育	MIZUKI	5,800円
未定	左脳開発シリーズ⑦受験編 ミッション系私立有名小学校編	教育	イマジニア	12,800円
	シリコンスクリーム	AVG	NECインターチャネル	7,800円
	爆笑！英単テイメント第1巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第2巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	爆笑！英単テイメント第3巻	教育	NECインターチャネル	4,800円
	★新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol. 5	素材集	ガイナックス	6,800円
	世界の蝶～極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
	イマジネーションステーション	教育	富士通パレックス	6,600円
	オーシャンライフ～カリブ編	教養	富士通パレックス	8,500円
	オーシャンライフ～ミクロネシア編	教養	富士通パレックス	8,500円
	ビングとボンダの愉快な ミュージックファクトリ	教育	富士通パレックス	6,600円
	ワンダー大陸オーストラリア	エンターテインメント	富士通パレックス	3,800円

▼Windows95専用ハイブリッド

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月27日	★INDYCAR RACING（マ）	レーシング	シエラ・パイオニア	7,800円
12月16日	★K-1 KO-WORKS'96	エンターテインメント	ポニーキャニオン	5,800円
12月18日	★メイキング・オブ・ GHOST IN THE SHELL	データベース	講談社	〈込〉4,800円
12月20日	★CD-ROM画集:キバクロウ	データベース	講談社	〈込〉4,800円
12月予定	スターリングラード	SLG	グラムス	9,800円
97年春頃予定	オーバー ザ ライヒ	SLG	グラムス	9,800円

■[Windows3.1]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エキスパート・クイズショー日本語版（誠和システムズ）未定●スライドショー　セカンドコレクション（エーエムティーサヴァン）未定●SKI制服向上委員会2．正義の味方参上！編（広美）未定●「占都物語」その1（アリアドネ メディア）秋頃→年末●ダスト（エフツウ）10月→11月下旬●アイドル防衛隊ハミングバードライブラリ（広美）10月→11月14日●死活大百科II for Windows（毎日コミュニケーションズ）9月下旬→10月4日●まるごと水色時代（インナーブレイン）9月25日→9月27日●サラブレッド名鑑（講談社）10月17日→10月26日●森田のミニゲーム集（毎日コミュニケーションズ）Windows95→Windows95／3.1[対応機種変更]●倉庫番リベンジ for Windows（ITOCHU）10月25日→11月1日●ぷるんば～じージーモンスターのおおあばれ（Witty Wolf）10月下旬→11月7日●デジタル・ネンド（アスク）10月下旬→11月8日●デジタルプラレール車両シリーズ①新幹線セット（トミー）10月中旬→10月26日●インディ・ジョーンズ　デスクトップアドベンチャー日本語版（マイクロマウス）9月4日→11月●連珠 for Windows（毎日コミュニケーションズ）10月上旬→10月2日

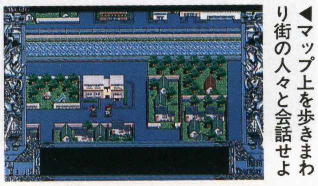
■[ハイブリッド]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●レッド　Colors of RED（シンフォレスト）未定→12月12日●メンローの大冒険～ミュージカルランドを救え（トミー）10月中旬→11月2日●ザークのアラスカ探検（インフィニシス）10月下旬→11月下旬●唯登詩樹・電脳画廊vol.1（ガイナックス）10月→冬頃●H（ガイナックス）10月→11月1日●DEJIGシリーズ「AQUA WORLD」／「NEWYORK」（増田屋コーポレーション）10月4日→10月11日●電車だいすきプラレールワールド（トミー）10月中旬→11月2日●ザーク バンドルパック（インフィニシス）10月下旬→11月下旬●デジタルトイズ黒ひげ危機一発（トミー）10月中旬→11月2日●メンローの大冒険～ミュージカルランドを救え（トミー）10月中旬→11月2日●A Day of CatsシリーズVol. 4　子猫がいっぱい／Vol. 5　ワイルドスタイル（トンキンハウス）10月下旬→10月31日●わっしょい！おりがみ（富士通パレックス）9月24日→10月4日●the GATE I～王国「MU」への扉（毎日コミュニケーションズ）9月下旬→9月25日

PC-9801シリーズ
PC-9801 SERIES

恋愛SF? 驚異のSFナンパAVG(?)『R・A・M1』

人の潜在能力を100%引きだす超遺伝子「スーパーN.E.O」をめぐって，過去と未来の勢力が争う恋愛SLG風SF・AVG，と表現するとわかりにくいだろうか。主人公の慎介は，過去からきた娘RAMと協力し，あらゆる男女の姿に変身できる未来陣営のDOMIをさがしだすために，ナンパをくり返しキスするふりをして「潜在能力を押え込む薬」を飲ませなければならない。男性諸氏には夢のような役得(?)のある設定なのだ。

しかしそんな設定に対し，ゲーム中で展開されるストーリー自体はかなりシリアス。14日というみじかい期間に，プレイヤーは悲しみに満ちた人間模様を目にすることになるだろう。セル枚数400枚で描きだされるアニメーションと，370枚のイベントCGによるドラマを味わってほしい。　(煌竜)



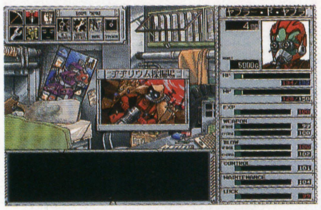
◀マップ上を歩きまわり街の人々と会話せよ

▶もちろんかわいい女の子たちも多数登場

ハードディスク専用

装甲騎兵ボトムズ〜リアルバウト

11／15　■ファミリーソフト　■SLG　■9,800円(予価)　■3.5'2HD

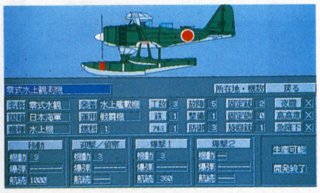


同名のアニメーションを原作にした育成型の戦闘級SLG。アニメの主人公キリコをふくむ複数の人物から1人を選び，物語を楽しみつつ戦いを勝ち抜いていく。人型兵器ATの戦闘をリアルに再現。

PC-9821対応，ハードディスク専用

太平洋戦記

11／29　■ジェネラル・サポート　■SLG　■16,800円　■3.5'2HD



インド洋からハワイまでを主戦場とし，太平洋戦争をまるごと再現する超大型戦略SLG。243種の艦船が1隻単位で登場し，陸戦も白兵突撃や夜襲，鉄道建築まで，徹底的に作り込まれている。

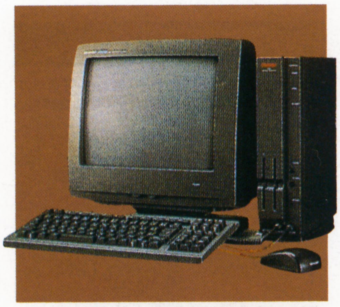
DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

新登場は『ウォークラフトII』のみ。今後は月に1作ペースになりそう。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
12月13日	★ウォークラフトII〜暗黒大戦(○)	SLG	SSIトリスター	9,800円
12月予定	フォトジェニック(○)	AVG	サンソフト	8,900円
年末予定	ツァイ メタ女	SLG	ANJIN	9,800円
97年予定	機動戦士ガンダム0083	SLG	ファミリーソフト	未定
未定	ハープーン2 アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	9,800円
	パチンコパッケージ#2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝 イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	時の伝説〜フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予) 8,800円
	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3〜光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
秋頃予定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
未定	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定

■発売中止が決定した作品……●New碁キチくんVer2.0(G.A.M.)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●囲碁IV(アスキー)未定●偽典・女神転生〜東京黙示録(アスキー)未定

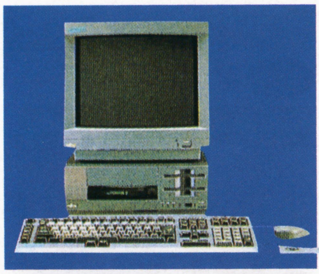
(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(+)……CPU386以上／(○)……CD-ROM
★……今月DataBaseに初登場した新作



X68000シリーズ
X68000 SERIES

DataBase X68000シリーズ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	麻雀悟空 天竺／麻雀／シャノアール／9,800円
未定	あにまーじゃんX／麻雀／ソニア／9,800円
未定	プリンセスメーカー1／SLG／ニュー／14,800円



FM TOWNSシリーズ
FM TOWNS SERIES

TOWNS必携名作ソフト④ エア・ウォリアー

最近では，通信を使用した対戦プレイもめずらしくなくなってきたけれど，富士通の『エア・ウォリアー』はそれを5年近くも先取りしていたフライト・シミュレータだ。ネットワークに加入することで，同じ戦場を複数の人間で共有することができ，爆撃機ではパイロットと爆撃手のあいだで会話までできるというコンセプトは，いまのゲームとくらべてもなお色あせていない。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

いよいよ予定作が尽きてきた。来月からは縮小される予定だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月下旬	ぱらPARAパラダイス	SLG	ファミリーソフト	12,800円
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説2	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典 新装版	囲碁	電脳商会	19,800円

■発売中止が決定した作品……●New碁キチくん(G.A.M.)●太平洋の嵐2(G.A.M.)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁シリーズCD版(G.A.M.)96年

Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

今月のトップを獲得したのは，フリーウェア集『INFO MAC』の9作目。固定ファンの多い『ウキウキ釣り天国』の新作も，2位に初登場している。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	INFO MAC VOL.9	パシフィックハイテック	オムニバス	3,689円
2	初登場	ウキウキ釣り天国3～人魚島のボート釣り	テイチク	フィッシング	5,800円
3	前1位	シンカ日本語版	インタープログ	エンターテインメント	8,800円
4	初登場	ドッグズ	ヴァージンインタラクティブ	エンターテインメント	3,800円
5	↑前8位	提督の決断III	光栄	SLG	12,800円
6	前4位	ガンダム タクティクス	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	SLG	5,800円
7	初登場	SECRETS OF THE LUXOR	インタープログ	AVG	8,800円
8	前6位	3Dウルトラピンボール完全日本語版	シエラ・パイオニア	ピンボール	9,800円
9	初登場	三國志V パワーアップキット	光栄	ユーティリティ	6,800円
10	初登場	柿木将棋II for Macintosh	アスキー	将棋	12,800円

※ランキング協力：ソフマップ
※英字タイトルは英語版です。

島開発

今度の『シム』は島が舞台だ

名前が示すように『シム』シリーズの一員である本作の舞台は，南海に浮かぶ島。ホテルやリゾート施設を建てて一大観光地にするか，島民に教育を行なって工業化を進めるか，あるいは環境を維持して自然環境を守り，この世の最後の楽園を維持するか……。シリーズのこれまでの作品のように，何をめざすかは開発担当者たるプレイヤーしだいだ。

この『シムアイル』では，人材の要素が取り入れられており，何かを開発したり住人を働かせたりするには，対応した技能を持つエージェントを雇う必要がある。彼らを使いこなすことも，プレイヤーに要求される才能の一つだ。

24本の収録シナリオで遊ぶも，自分だけの楽園を築くも，すべては自由。エコロジーが好き（？）な人におススメだ。　（煌竜）

シムアイル日本語版
■マクシス　■SLG
■11,800円　■発売中

▲エージェントはそれぞれ特性を持つ。有効に活用しよう

◀開発できる施設は多彩だが，環境破壊に注意

今月の新作

今月も海外から大作がぞくぞく登場。AVG，シューティング，フライト・シミュレータなどジャンルもいろいろだから，自分にあったもので遊んでみてはどうだろうか。

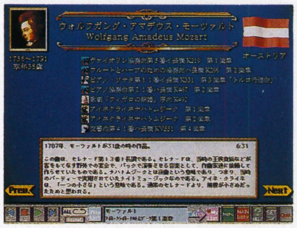
キネマ旬報シネマデータベース アジア・ヨーロッパ編

11／1　■NECインターチャネル　■データベース　■8,500円　■CD-ROM

映画情報誌の元祖「キネマ旬報」が所有する，1911年から1995年までに日本で公開されたヨーロッパ&アジアの映画約6,000タイトルの各種データを収録したソフト。検索機能や副次情報も充実。

名作街道シリーズ クラシックランドVol.I

11／1　■PSD　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM



クラシック音楽の入門編として，作曲家の生涯とその作品を簡潔に紹介するソフト。バッハ，モーツァルト，シューマン，ワグナーなど12名＋αと，その有名曲約100曲のダイジェストを収録。

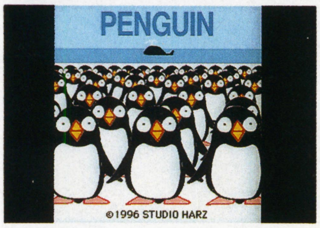
世界の車窓から[IV]イギリス編

11／1　■富士通パレックス　■エンターテインメント　■6,800円　■CD-ROM(2枚組)

同名番組の映像を中心にしたシリーズの第4弾は，いまなお100か所以上でSLが走る国，イギリス。六つの都市への旅をムービーで楽しめるほか，ヨーク国立鉄道博物館の映像も収録している。

ハルツスクリーンセーバー1赤盤

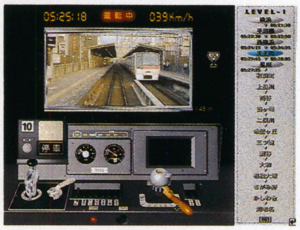
11／21　■マックザウルス　■スクリーンセーバー　■3,900円　■CD-ROM



同社の『いろんなひとがいる』『チュンチュンワールド』のキャラクターが出演するスクリーンセーバー。解除するときにアニメーションが変化するなど，新機軸のアイデアを盛り込んでいる。

トレインシミュレータ 相模鉄道本線9000系

11／21　■ポニーキャニオン　■SLG　■5,800円　■CD-ROM



実際の映像を見ながら列車の運行を楽しむSLGシリーズの最新作。今回の題材は相模鉄道で，始発から終点まで，トンネル内走行をふくめた全線の映像を収録。貨物列車の連結ゲームもついている。

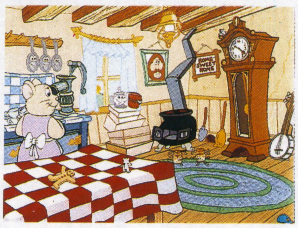
名作街道シリーズ クラシックランドVol.II

11／22　■PSD　■エンターテインメント　■5,800円　■CD-ROM

クラシックの作曲家とその曲を紹介するソフトの第2弾。ブラームス，チャイコフスキー，ラヴェルなど主要9人＋23人のデータを収録。10分以内の曲は，ほぼ曲全体を聴ける。音楽用語解説なども。

チューンランドVer.2

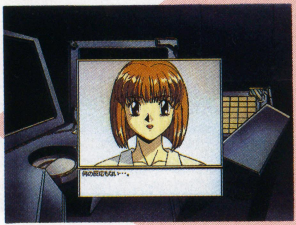
11／22　■富士通パレックス　■教育　■8,800円　■CD-ROM



［海外から移植］アメリカの人気ロック・グループのメンバーが子ども向けに制作したソフト。画面上の動物や道具をクリックすると，アニメーションとともにおしゃべりや歌がはじまる。

サイレントメビウス～アリス・リデル

11/25 ■バンダイビジュアル ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



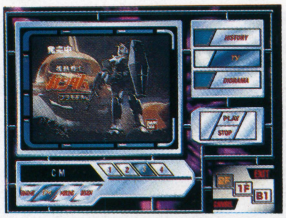
▶舞台となる未来の東京は、治安が悪化し謎の妖魔が出没する危険な街

◀原作の主人公、香津美・リキュールほか、対妖魔警察AMPのメンバーも登場

同名のコミックをもとにした，オリジナル・ストーリーのAVG。コールドスリープから目覚めた少女となり，さまざまな人々と関わりつつ，失われた過去をもとめて未来の危険な東京をさまよう。

プラモデルデータベース「ガンダムショップ」Vol.1

11/28 ■バンダイ ■データベース ■3,500円 ■CD-ROM



元祖からMSVまで，約150点のガンダム・プラモデルの情報をつめ込んだデータベース。完成品，説明書，パッケージ・イラスト，CMや原作の名場面ムービー，試作品の画像データなどを収録。

提督の決断III パワーアップキット

11/29 ■光栄 ■ユーティリティ ■6,800円／15,800円（本体同梱版） ■CD-ROM

太平洋戦争を題材とした戦略級SLGの拡張キット。新作シナリオ14本を収録したほか，新たに海戦データベース機能や各種データの変更機能，史実に即した新イベントなども追加された。

ピピン対応

アンパンマンと遊ぼう1

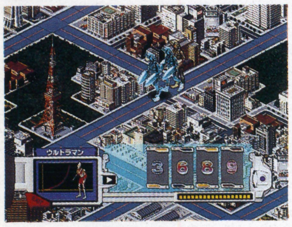
11/下 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

おなじみ「それいけ！アンパンマン」のキャラクターが出演する教育ソフト。アンパンマンたちと会話したり，「なぞなぞどり」がなぞをかけてきたりするなど，イベントやミニゲームが満載。

ピピン対応

ウルトラマン・ザ・デジタルボードゲーム

11/下 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM



「ウルトラマン」シリーズを題材にしたボードゲーム。盤の各地であばれる怪獣を追ってコマを進め，遭遇するとカードバトルで対決する。25体の怪獣が出演，ナレーターには浦野　光を起用。

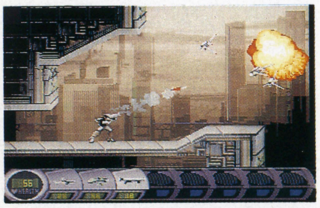
インディ・ジョーンズ デスクトップアドベンチャー日本語版

11月 ■マイクロマウス ■AVG ■5,500円 ■CD-ROM

［海外から移植］映画「インディ・ジョーンズ」を題材にしたAVG。インディオ部族の財宝をめぐり悪党軍団と対決する。ゲームごとにキャラクターや謎を組み合わせ，何度でも遊べるシステムを採用。

アビューズ日本語版

11月 ■アテイン ■アクション ■オープンプライス ■CD-ROM



［海外から移植］360度自由自在に回転できる，サイド・スクロールのアクション・ゲーム。「アビューズ」に汚染されて狂暴化した怪物を，各種の武器やジェットパックを使って倒していく。

ディグ日本語版

11月 ■マイクロマウス ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ハリウッドの一流スタッフによるAVG。エイリアンの建造物が残る小惑星に降り立った宇宙飛行士たちが地球への生還をめざす。アメリカン・ジョークの効いたノリのいい会話が特徴。

ウェアウルフVSコマンチ2日本語版

11月 ■マイクロマウス ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ロシアの最新型戦闘ヘリ「ウェアウルフ」とアメリカ軍「RH-66コマンチ」を操縦し，100を越えるミッションをクリアしていく。半透明の噴煙まで表現する3D画像がウリ。

アンク2～ツタンカーメンの謎

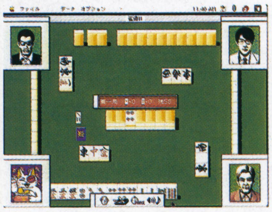
11/下 ■レイ ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

エジプト考古学研究で知られる吉村作治早稲田大学教授の研究成果と，高度な映像技術を融合したAVG。ツタンカーメンの本物の墓を発見するのが目的。現地の実写映像がふんだんに使用されている。

アフターケア

雀道II for Macintosh特別価格版

9/27 ■システムソフト ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM

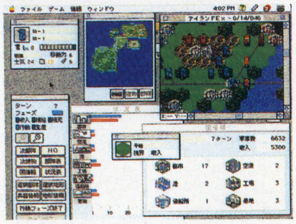


今年3月に発売された同社の本格派麻雀ソフト『雀道II for Macintosh』の廉価キャンペーン版。内容は既発売版と同じで，初心者をサポートするアシスト機能もついている。

アフターケア

大戦略 for Macintosh特別価格版

9/27 ■システムソフト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



昨年9月に発売された，戦術級SLGのスタンダード『大戦略 for Macintosh』の廉価版。以前の価格より4,000円割り引かれている。ゲーム・システムや収録シナリオは通常版と同一。

アフターケア／パワーMac専用

DEJIGシリーズ「AQUA」

10/11 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■3,980円 ■CD-ROM

美しい魚たちの映像をジグソーパズルにしたソフト。72，108，300，500ピースで楽しめ，完成するとムービーを鑑賞できる。スクリーンセーバー機能も付属。パワーMac専用の限定版。

アフターケア

フィギュアモビール2世

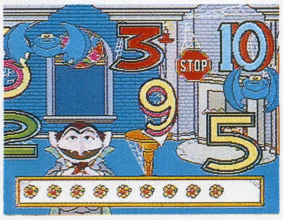
10/25 ■日本コロムビア ■ツール ■12,800円 ■CD-ROM

マウスなどで画面上の図形を操作し，それにシンクロした音をリアルタイムに生成するソフト。約1,000種のサウンド＆グラフィック・データを収録しており，さまざまな遊びかたができる。

日本語マニュアル付

SESAME STREET :NUMBERS

9/27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM

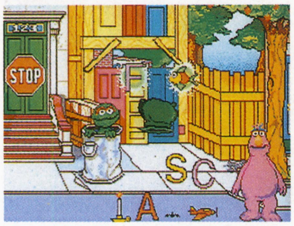


英語圏で評価の高い教育番組「セサミストリート」のキャラクターといっしょに数字を学ぶ教育用ソフト。ゲームで遊びながら足し算，引き算など8単元を学習できる。テレビの映像や歌も収録。

日本語マニュアル付

SESAME STREET :LETTERS

9／27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■教育 ■4,800円 ■CD-ROM



「セサミストリート」の仲間，ビッグバードやエルモたちの家を訪ねて，遊びながらアルファベットを学ぶソフト。画面内の人物と会話するうちに，アルファベットの知識とヒアリング力が上達する。

日本語マニュアル付

MUMMY :TOMB OF THE PHAROH

9／27 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

砂漠の国エジプトを舞台に，3Dグラフィックと豪華キャスト出演による実写ムービーで贈るAVG。ファラオの墓の調査を命じられた調査員として，悪霊をさけつつ墓の秘密を解きあかす。

日本語マニュアル付

LOST EDEN

10／4 ■ヴァージンインタラクティブ ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

恐竜と人間が共存する世界を舞台に，人類を滅ぼそうとする暴君モーカス・レックスに立ち向かうAVG。みずからの砦に隠された秘密をさぐり敵の攻撃に備えつつ，仲間を集めていく。

日本語マニュアル付／パワーMac専用版

ZONE RADERS

10／25 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング ■8,800円 ■CD-ROM

まだ見ぬ楽園「フリーゾーン」をめざし，ホバー艇を操作して敵を駆逐しながら進んでいく3Dシューティング。ポリゴンにより360度の表現が可能で，コースは15種類以上ある。

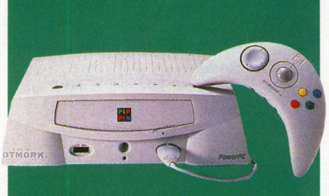
DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

Win95で人気の高いマスターピースの『ザ・コンビニ』が，イマジニアにより移植される。パワーMac専用になる予定だ。『タクティクス オウガ』のセーバーも発表された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月15日	★太平洋戦史 2 〜炎のパールハーバー	データベース	イマジニア	12,800円
11月22日	★メックウォーリア 2	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	8,800円
11月25日	★アグネスチャンの こども恐竜館(PA)	教育	アポロンクリエイト	4,800円
11月下旬	★タクティクス オウガ スクリーンセーバー for Macintosh	スクリーンセーバー	クエスト	5,800円
11月予定	マルチソフトバリューパックMac	オムニバス	マルチソフト	9,800円
秋頃予定	スカル・クラッカー	アクション	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	未定
12月13日	★ウォークラフトII〜暗黒大戦	SLG	SSIトリスター	9,800円
	★3Dウルトラピンボール 2 クリープナイト	ピンボール	シエラ・パイオニア	9,800円
12月18日	H.R.ギーガー スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	バンダイビジュアル	4,800円
	★それゆけ！フランクリン(PA)	教育	バンダイビジュアル	5,800円
	★かめ！スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ユタカ	5,800円
12月20日	★スパイクラフト	AVG	アクティビジョン・ジャパン	9,800円
	★SUPER REAL 3D PINBALL(マ)	ピンボール	イマジニア	9,800円
	★ウイニングポスト 2 Plus with パワーアップキット	競馬SLG	光栄	13,800円
	★ウイニングポスト 2 Plus with パワーアップキット &ウイニングポスト with パワーアップキット	競馬SLG	光栄	9,800円
	ゲーム日本史 〜革命児・織田信長	教育	光栄	7,800円
12月上旬	名作街道シリーズ クラシック音楽カレンダー1997	エンターテインメント	PSD	5,800円
12月予定	ルクソールの謎日本語版	AVG	インタープログ	9,800円
	銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol. 2 for Macintosh	スクリーンセーバー	ボーステック	5,800円
	ぷよぷよ for Macintosh	アクションパズル	ボーステック	7,800円
	MA・RI・A〜人形館の呪い	エンターテインメント	ポニーキャニオン	9,800円
96年予定	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ブルーサンゴ(PA)	エンターテインメント	ジャイロ	未定
	ガンダム バーチャルモデラー(PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	(予) 5,800円
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
97年1月25日	★ダークシードII	AVG	バンダイビジュアル	8,800円
97年1月中旬	失われた文明 〜巨石文明への旅	エンターテインメント	富士通パレックス	6,600円
97年1月予定	ゲーム日本史 〜天下人・秀吉と家康	教育	光栄	7,800円
	★NASCAR RACING(マ)	レーシング	シエラ・パイオニア	未定
	卒業R 〜グラデュエーションリアル(PA)	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	アフターライフ日本語版	SLG	マイクロマウス	9,800円
97年2月中旬	世界の車窓から[V]特別編 〜世界の豪華列車	エンターテインメント	富士通パレックス	6,800円
97年2月予定	★ワールドコンクエスト 〜大航海時代シミュレーション	SLG	インタープレイ／ナユタ	8,800円
	実機パチスロシミュレーター 2 (PA)	パチスロ	ネクストン	9,800円
97年3月予定	★ザ・コンビニ(仮)	SLG	イマジニア	未定
97年春頃予定	デスクトップライフII	SLG	オープンブック9003	未定
	ダークハンター(上)異次元学園	教育	光栄	8,800円
	ダークハンター(下)妖魔の森	教育	光栄	8,800円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	SDガンダムウォーズ(PA)	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	5,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 〜地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
未定	ふるさとむかしあそび	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	クリッククッキング③道場六三郎 〜家庭で作れる"みちば和食"の世界(仮)	教養	イマジニア	5,800円
	★四川風激辛麻雀 2 (仮)	麻雀	イマジニア	未定
	ワード・ゲームズII	教育	eigo Media	9,950円
	★ウイングコマンダーIII	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	モビルスーツガンダム0079(PA)	エンターテインメント	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	未定
	音楽の散歩道	エンターテインメント	富士通パレックス	(予) 6,500円
	ザークの大冒険 〜パターンを探せ	教育	富士通パレックス	(予) 6,700円
	マーティー アンド ザ トラブル ウィズ チーズ	教育	マクシス	未定

(PA)……ピピン対応／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●スライドシュー セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●けろっぴ デイ ホッパー(メガ・ウェブ)9月下旬→未定●「占都物語」その1(アリアドネ メディア)秋頃→年末●マラソン〜インフィニティ(アテイン)10月下旬●フライトアンリミテッド(エレクトロニック・アーツ・ビクター)11月22日●まるごと水色時代(インナーブレイン)9月25日→9月27日●ファンタズム(シエラ・パイオニア)10月25日→11月22日●MISS(テイチク)10月→11月15日●シー・ソー・シー2〜すきなところで英単語(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)10月24日→11月下旬●走ってあそぼう！きかんしゃトーマス(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)10月24日→11月下旬●平安魔都からくり綺談 其ノ一「序之章・火龍は吠えているか！」(バンダイビジュアル)10月25日→11月25日●ハローキティ ビッグ ファン デラックス(メガ・ウェブ)8月23日→9月6日●フィリックス・ザ・キャット カートゥーン ツール ザ ボックス(メガ・ウェブ)8月23日→9月6日●ベイビー フィリックス(メガ・ウェブ)8月23日→10月18日●スーパーマリオコレクション スクリーンセーバー(ユタカ)10月25日→11月25日●100 GOLD FINGERS〜PIANO PLAYHOUSE(富士通パレックス)9月30日→10月1日●マラソン 2 〜デュランダル攻略本バンドルセット(アテイン)9月13日→9月7日



ピピンアットマーク

PIPPIN ATMARK専用

インターネット入門機

最近，街ではやりのインターネット・カフェで，ピピンが好評らしい。面倒な手順は必要なしにパッドだけで操作できるので，それこそ子どもでも簡単にインターネットの世界に入り込めるわけだ。「やりかたがよくわからないから」「むずかしそうだから」なんて理由でインターネットを敬遠している人は，まずピピンを利用してみてはどうだろうか。

DataBase ピピンアットマーク新作発売予定表

ピピン専用として発表された作品が，軒並みMacとの両対応に……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ぽのぐらし(アミューズ)未定●ドン・キウォーク(メディア・ファイブ)夏頃→未定

DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

今月の新作　先月と打って変わって豊作。秀作がそろっているぞ

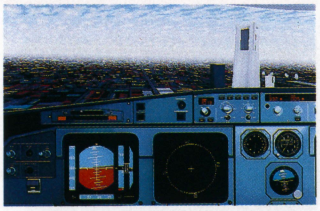
日本語版，日本語マニュアル付き英語版をあわせて，今月紹介するタイトルは8作もある。リリース本数には波があるようだが，まだまだDOS/Vも捨てたものではなさそうだ。

日本語版の中では『シムアイル』に注目。ごぞんじ『シム』シリーズの最新作で，今度は島の開発をシミュレートしている。『ウォークラフトII』は好評のファンタジー・リアルタイムSLGの続編。シンプルな操作系と遊びやすさは本作でも健在だ。

マニュアル付き部門ではEAVの『CRUSADER：NO REGRET』が要チェック。前作同様美しいグラフィックを堪能してほしい。『RAC RALLY』はネットワーク対戦に対応した。（煌竜）

ジェットストリーム

11／15　■アクアシステム　■フライトSLG　■12,800円　■3.5'2HD



［PC-9821から移植］日本の国内線に導入されている小型旅客機の飛行を題材にした，戦闘なしの純粋なフライト・シミュレータ。成田，関西，福岡など，国内の主要な8空港のターミナルを再現。

ウォークラフトII～暗黒大戦

11／22　■SSIトリスター　■SLG　■9,800円　■CD-ROM

［海外から移植］米国やドイツなど世界各国で売り上げ第1位を記録したリアルタイムSLG。ファンタジー調の兵士や兵器に指令をくだし，敵側の全滅をめざす。ネットワークで8人まで同時プレイ可。

シムアイル

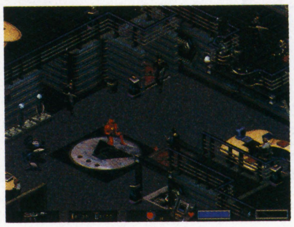
11／下　■マクシス　■SLG　■12,800円　■CD-ROM

［海外から移植］『シム』シリーズの最新作は，エージェントに指令をだし，島を開発するSLG。経済や公害に注意しつつ各種施設を建設し，自分の望む姿に島を造り変えていく。シナリオ数は24。

日本語マニュアル付

CRUSADER：NO REGRET

10／11　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■3Dアクション　■6,800円　■CD-ROM

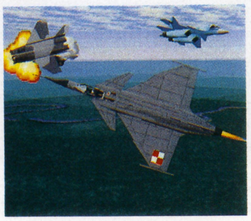


近未来を舞台にした，ミッション・タイプのアクションAVG。建物やキャラクター，アイテムにいたるまで，すべて3Dレンダリングによるリアリティあふれる映像を実現している。

日本語マニュアル付

NATO FIGHTERS

10／18　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■シナリオ集　■3,800円／5,800円(完訳版)　■CD-ROM

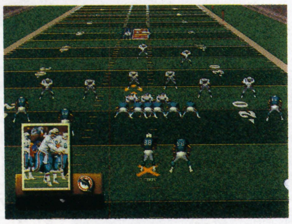


『アドバンスト・タクティカル・ファイターズ』の追加シナリオ集。F-16などの4機種や新兵器，40のミッションを収録。完訳マニュアル付きの『～SPECIAL PACK』も発売される。

日本語マニュアル付

MADDEN NFL97

10／25　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■アメフト　■6,800円　■CD-ROM

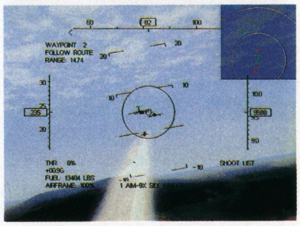


解説者ジョン・マッデンの監修によるアメリカン・フットボール。各種のフォーメーションから負傷退場にいたるまで，アメフトの要素がつめ込まれている。100以上のチームが実名で登場。

日本語マニュアル付

F-22 LIGHTNING II

10／25　■マイクロマウス　■フライトSLG　■9,800円　■CD-ROM



米国の最新鋭戦闘機F22ライトニングIIの飛行を，設計者と製造者のバックアップによりリアルに再現したソフト。ミッションに入る前には，ライブ映像による解説がつく。対戦は最大8人まで。

日本語マニュアル付

NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP

11／22　■イマジニア　■レーシング　■9,800円　■CD-ROM

英国RACモータースポーツ部の膨大なデータをもとにしたオフロード・レースゲーム。気象変化や路面状況，6車種の特性を克明に再現した。LANによる8人までの対戦も可能。全28ステージ。

DataBase　DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

今月から，日本語版と日本語マニュアル付英語版を一括してリスト化している。英字タイトルで，末尾に(マ)と書かれているのが日本語マニュアル付ソフトだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月予定	★NEO HUNTER(マ)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	8,800円
	★SCORCHED PLANET(マ)	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	8,800円
	★COMANCHE 3 (マ)	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
秋頃予定	卍PSY幽記	RPG	PSD	9,800円
	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
12月20日	★EF 2000 TACTCOM(仮)(マ)	フライトSLG	イマジニア	5,800円
12月予定	★SCREAMER 2 (マ)	レーシング	ヴァージンインタラクティブ	8,800円
	ARMORED FIST 2 :MIA ABRAMS(マ)	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
冬頃予定	MASTER OF ORION II (マ)	SLG	メディアクエスト	8,800円
97年春頃予定	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
97年予定	ハート　オブ　ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	アドバンスド・タクティカル・ファイターズ	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●イレブンスアワー（ビクターエンタテインメント）未定●タイムコマンドー（ヴァージンインタラクティブ）8月下旬→8月30日●サイベリア2～復活（ヴァージンインタラクティブ）8月下旬→8月30日●ディグ日本語版（マイクロマウス）9月→9月4日●パワードール2ダッシュ（工画堂スタジオ）9月27日→10月4日

ニンテンドウ64

NINTENDO64

HOT 3
今月の売れ筋ソフト

初登場の『ウエーブレース64』が，皇帝『マリオ64』を抜いて首位に立った。

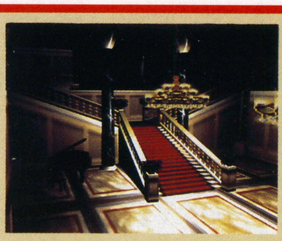
順位		タイトル
1	初登場	ウエーブレース64 ●任天堂 ●レーシング ●9,800円
2	前1位	スーパーマリオ64 ●任天堂 ●アクション ●9,800円
3	前2位	パイロットウイングス64 ●任天堂 ●フライトSLG ●9,800円

作戦名は……　あの名作がAVGになった

今月紹介するのは，全米で大ヒットした映画「ミッション・インポッシブル」の世界が舞台となるAVG。プレイヤーは主人公のイーサン・ハントとなり，あたえられたミッションを遂行するのだ。

全10ステージからなる本作品。ステージによっては，敵を撃ち倒すガン・シューティングといったアクション的な場面も用意されている。また，登場キャラクターの中にはAIを持っているものもいて，プレイヤーがそれらのキャラにどう対応したかにより，その後のシナリオが大きく変貌するぞ。

ステージ1は，プラハ大使館に忍び込み，謎の人物の正体をつきとめる……という，映画と同様のストーリーになっており，ステージ2からはオリジナルのストーリーが展開。おもな登場人物などは映画とリンクしているため，映画を知っていれば，より楽しめるだろう。　（白川大輔）



ミッション・インポッシブル
■パック・イン・ソフト　■AVG
■価格未定　■97年春発売予定

▲▶プラハ大使館。美しさには目を見はるものがある。これは開発中の画面

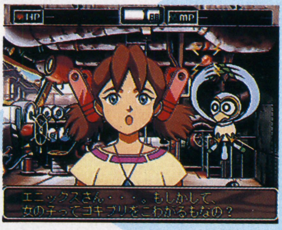
Mission：Impossible™ and ©1996 Paramount Pictures. All Rights Reserved.／Ocean of America, Inc.／Victor Interactive Software Inc.

今月の新作

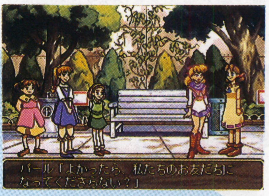
『ワンダープロジェクトJ2』という，スーファミで大ヒットしたソフトの続編が登場する今月。スーファミ版は多方面から支持を受けた作品だっただけに，今作に抱く期待は大きいことだろう。天候や時刻の変化などの概念を取り入れたゴルフゲーム『栄光のセント・アンドリュース』にも注目。ニンテンドウ64の本領が発揮されてきたようだ。

ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット

11／22　■エニックス　■AVG　■9,800円　■64メガ・カートリッジ



スーファミの同名ソフトの続編。主人公である機械の少女ジョゼットは，プレイヤーとコミュニケーションを取ることによって，生活に必要な知識などを覚えていく。コントローラパックが同梱。

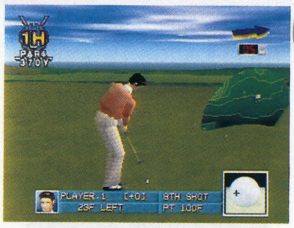


▶みんなが楽しそうに話しているのを見つめるジョゼット。うらやましいのかな

◀プレイヤーとのコミュニケーションで，ジョゼットはいろんな反応をするぞ

栄光のセント・アンドリュース

11／25　■セタ　■ゴルフ　■9,800円　■64メガ・カートリッジ



スコットランドの名門コース「オールドコース」の地形を再現したゴルフゲーム。従来からあった風向き・風速の要素にくわえ，霧や雨など天候の変化も表現。ショットには3Dスティックを使用。

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

『テトリスフィアー』は国内での発売が中止になってしまった（海外では発売される）。『マリオカート64』は来月発売。新作がぞくぞく発表されているが，テーブルゲームが中心なのが気になるところ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月予定	ゴールデンアイ　007（仮）	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	ブラストコープス（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	ボディハーベスト（仮）	アクション	任天堂	9,800円
12月14日	マリオカート64	レーシング	任天堂	9,800円
12月下旬	ブレードアンドバレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
12月予定	超空間ナイター　プロ野球キング	野球	イマジニア	9,980円
	実況Jリーグパーフェクトストライカー	サッカー	コナミ	未定
	麻雀MASTER	麻雀	コナミ	未定
	F-ZERO64（仮）	レーシング	任天堂	9,800円
	カービィのエアライド（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	クライマー（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	ゴルフ（仮）	ゴルフ	任天堂	9,800円
	スターフォックス64（仮）	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	バギーブギー（仮）	アクション	任天堂	9,800円
	ヨッシーアイランド64（仮）	アクション	任天堂	9,800円
年末予定	ゼルダの伝説64（仮）	未定	任天堂	未定
97年1月31日	★プロ麻雀　極64	麻雀	アテナ	9,800円
97年1月予定	ワイルドチョッパーズ	シューティング	セタ	（予）9,800円
97年2月予定	Jリーグダイナマイトサッカー64	サッカー	イマジニア	9,980円
	実況パワフルプロ野球 4	野球	コナミ	未定
	REV LIMIT（仮）	レーシング	セタ	（予）9,800円
97年4月予定	★雷のごとく～超高速囲碁	囲碁	セタ	（予）9,800円
97年5月下旬	★64大相撲	相撲	ボトムアップ	未定
97年5月予定	★森田将棋64（仮）	将棋	セタ	9,800円
97年6月予定	マルチレーシングチャンピオンシップ	レーシング	イマジニア	9,980円
97年春頃予定	テュロック～ダイナソーハンター	シューティング	アクレイムジャパン	未定
	★麻雀（仮）	麻雀	イマジニア	未定
	ドラえもん（仮）	アクション	エポック社	未定
	★麻雀64	麻雀	光栄	未定
97年春頃予定	がんばれゴエモン５～ネオ桃山幕府の踊り	アクション	コナミ	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
97年夏頃予定	★３D格闘（仮）	対戦格闘	イマジニア	未定
	★魔法戦記エルティル（仮）	RPG	イマジニア	9,980円
	★リーズン（仮）	ボードゲーム	イマジニア	未定
	★超時空要塞マクロス　アナザー・ディメンション（仮）	フライトSLG	トミー	9,800円
97年11月予定	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	未定
97年秋頃予定	★シムシティ2000（仮）	SLG	イマジニア	未定
97年予定	★キャバリーバトル3000	アクション	日本システムサプライ	未定
	スターウォーズ：シャドウ・オブ・エンパイア	3Dシューティング	任天堂	9,800円
	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮）	アクション	ハドソン	未定
未定	JリーグLIVE64	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	実況ゴルフトーナメント'97（仮）	ゴルフ	コナミ	未定
	クリエイター（仮）	エンターテインメント	任天堂	未定
	MOTHER３（仮）	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG２（仮）	RPG	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮）	未定	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮）	野球	ハドソン	未定
	３D SONIC	3Dシューティング	ビデオシステム	未定
	麻雀（仮）	麻雀	ビデオシステム	未定
	ヒューマングランプリ（仮）	レーシング	ヒューマン	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売中止が決定した作品……●テトリスフィアー（任天堂）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa（クオンパ）（T＆Eソフト）未定

セガサターン

SEGASATURN

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

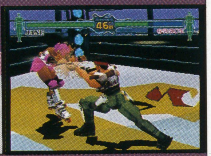
先月1位の『バイパーズ』をのぞき，またもやランキングが大変動。1位は移植度の高さが好評の『ストZERO2』。「SEGA AGES」の2作もそろってランクインした。

1 ストリートファイターZERO2
初登場
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円

2 サクラ大戦
初登場
●セガ
●AVG＋SLG
●6,800円／8,800円（特別限定版）

3 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ～戦慄のブルー
初登場
●バンダイ
●3Dアクション
●4,800円

4 ファイティングバイパーズ
前1位
●セガ
●対戦格闘
●6,800円



5 ポリスノーツ
初登場
●コナミ
●AVG
●6,800円

6 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
初登場
●コナミ
●アクションパズル
●5,800円

7 SEGA AGES／アウトラン
初登場
●セガ
●ドライブ
●3,800円

8 SEGA AGES／アフターバーナーⅡ
初登場
●セガ
●3Dシューティング
●3,800円

9 リアルバウト餓狼伝説
初登場
●SNK
●対戦格闘
●8,800円

10 三國志Ⅴ
初登場
●光栄
●SLG
●9,800円

大人びた物語

恋愛劇（ロマンス）は天と地をこえて…

卓越した美貌と才覚で，浮世を渡り歩いてきた時代の寵児，ヘンリー。生きる意味を知らずに生きる彼が，妙齢の王女に命を救われ，人生の目標を見いだす……。ゲームスタジオの『エアーズアドベンチャー』は，今までにない落ち着いた香りに満ちた，ロマンティックなストーリーが魅力のRPGだ。

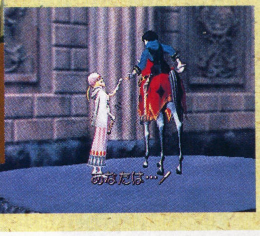
RPGというと，やはり戦闘シーンなどのシステム面が一番気になるところ。だが，このゲームはストーリーを深く味わうことを主眼としており，複雑な魔法も非現実的なワナだらけの地下迷宮もない，ごくシンプルなシステムに徹している。なんと，戦闘もボタン1個のカンタン操作でできるのだ。

制作スタッフも，遠藤雅伸総指揮のもと，美術&キャラクター・デザインに永野　護，音楽に三枝成彰という豪華な顔ぶれ。脚本には新鋭の柴田賀盆があたり，しっかりと構築された世界観で物語が展開される。なつかしくも新しい世界が味わえるぞ。（山田真也）

エアーズアドベンチャー
■ゲームスタジオ　■RPG
■5,800円　■12月発売予定

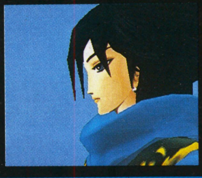
▶インドア画面はポリゴン空間の中を歩く

夢幻と現実とを行きかう恋愛劇



▲▶運命のいたずらか，斬首寸前に命を救ってくれた王女と劇的な再会

主人公 ヘンリー・チェイサー・ビンセント



公爵家に生まれ，10才で家出。12才でゼイタクを知り，14才で女性を知る。美貌・度胸・要領などすべて備えた放蕩児。

ファン必携！

ずーっとユナといっしょだね♥

もうすぐサターンでもデビューする『銀河お嬢様伝説ユナ』。このシリーズに登場する人気キャラたち総出演のイラストCG画集が発売される。しかも，期間限定・通信販売のみの特別版なのだ。

購入希望者は，郵便局備えつけの振込用紙に，住所・氏名・電話番号・商品名，さらに下記の事項を記入し，通販価格4,220円（送料込）を添えて申しこもう。締め切りは11月18日。急げ！

●口座番号：02760-0-14740
●振込先：株式会社ハドソン

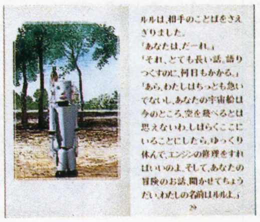
▲発送は12月20日以降の予定。ファンへのクリスマス・プレゼントだ

今月の新作

年末を前に，新作ラッシュが早くもはじまっている。『電脳戦記バーチャロン』『サムスピ斬紅郎』『リグロードサーガ2』といった大作はもちろん，6年ぶりの復活『神宮寺三郎～未完のルポ』や，名作シューティングの移植『ハイパーデュエル』『サンダーフォースゴールドパック2』，大胆なパロディが笑える『ファンキー・ファンタジー』などにも注目したい。

LULU

11／1　■セガ　■絵本
■4,800円　■CD-ROM



［海外から移植］本の中の宮殿に暮らす王女様ルルが，宇宙からやってきたロボットのネモと世界を旅するAVG。文章や挿し絵をクリックすることにより，多彩なギミックやイベントが見られる。

セクシーパロディウス

11／1　■コナミ　■シューティング
■5,800円　■CD-ROM

［アーケードから移植］ゲージによるパワーアップと，随所に散りばめられたギャグが特徴的な『パロディウス』シリーズの最新作。各面の条件を満たせたかどうかで，進行ルートが変化する。

伝説のオウガバトル

11/1 ■リバーヒルソフト ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［スーパーファミコンから移植］独自の世界観で好評を博した，同名SLGのリメイク版。ステージ途中でのセーブが可能となり，システム面も大幅に改善された。新サブ・シナリオも追加されている。

増設RAMカートリッジ対応

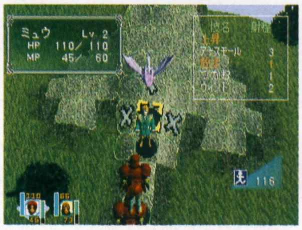
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

11/8 ■SNK ■対戦格闘 ■5,800円/8,800円(RAMカートリッジ同梱版) ■CD-ROM

［ネオジオから移植］諸国で殺りくをくり返す“鬼”壬無月斬紅郎を倒すべく，12人の剣士がくり広げる剣劇格闘を移植。二つの剣質と3段階のレベルを選択して闘う。増設RAMカートリッジを使用。

リグロードサーガ2

11/8 ■セガ ■SLG+RPG ■5,800円 ■CD-ROM



ポリゴンの立体地形で，臨場感あふれる戦いが展開する同名RPGの続編。突然攻めてきた魔法国家に，勇敢な戦士たちが立ち向かう。技をひらめく「スキルシステム」は，種類が200種以上に増加。

スペシャルギフトパック

11/8 ■BMGビクター ■オムニバス ■7,700円 ■CD-ROM

BMGビクターから発売された，テーブル・ゲーム集『ラピュラスパニック』と，シューティングにスロットの要素を盛り込んだ『痛快スロットシューティング』を同梱したクリスマス限定パック。

風水先生

11/15 ■HAMLET ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

監修・荒俣 宏，デザイン・伊藤ガビンといった豪華開発陣が手掛ける，風水の原理を取り入れた都市開発SLG。建ちならぶ家やビルを診断・改良し，街を繁栄に導きながら風水の知識が得られる。

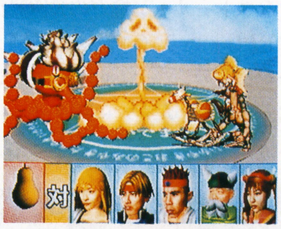
デジタルピンボール ネクロノミコン

11/15 ■KAZe ■ピンボール ■5,800円 ■CD-ROM

前作『ラストグラディエイターズ』につづく，本格派ピンボール第2弾。今作では「クトゥルー神話」を題材に，3種類の変化に富んだ台が楽しめる。サウンドはドリームシアターが担当。

ファンキー・ファンタジー

11/15 ■吉本興業 ■RPG+SLG ■5,800円 ■CD-ROM



ナインティナインをはじめとする，吉本興業の人気お笑い芸人たちが登場するシミュレーションRPG。ストーリーやシステムなどに，人気アニメや映画，ゲームのパロディを大量に盛り込んでいる。

プリクラ大作戦

11/15 ■アトラス ■アクション ■6,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］『豪血寺一族』シリーズでおなじみのクララが，ミラクルワールドを救うべく奮闘するアクション。敵をやっつけた爆発を連鎖させ，まとめて敵を倒すと高得点が狙える。

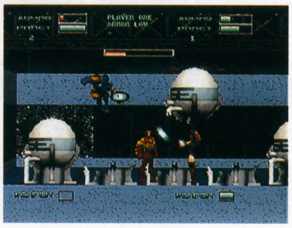
フィスト

11/22 ■イマジニア ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM

制服姿の美少女が闘う『制服伝説プリティファイターX』の続編。ポリゴンを使った3D格闘になり，芸能界デビューをかけて8人のキャラが対戦する。出演声優は井上喜久子，國府田マリ子ほか。

アイアンマン／XO

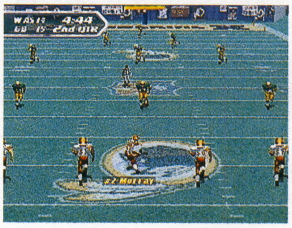
11/22 ■アクレイムジャパン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



アメリカン・コミックの人気ヒーロー，「アイアンマン」と「XO」の2人が共演し，悪の組織に立ち向かう。コミック同様のアクションで敵を蹴散らし，約20ステージもの難関を突破する。

NFLクォーターバッククラブ'97

11/22 ■アクレイムジャパン ■アメフト ■5,800円 ■CD-ROM



アメフトのプロリーグNFL公認による人気タイトルの最新データ版。全選手が実名で登録され，トレードでオリジナル・チームの作成が可能。過去の歴史的ゲーム50試合の再現・参加モードもある。

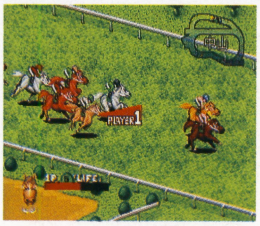
カオスコントロール リミックス

11/22 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング ■4,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］迫力のシューティング・シーンが好評だった『カオスコントロール』のニュー・バージョン。バーチャガンに対応しており，2人同時プレイでよりリアルな銃撃戦が展開される。

ステークスウィナー ～GⅠ完全制覇への道

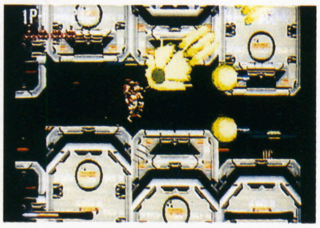
11/22 ■ザウルス ■競馬 ■5,800円 ■CD-ROM



［ネオジオから移植］馬を操作してレースを制覇するアクションに，持ち馬を種付け・育成する要素を追加したネオジオCD版の移植。繁殖牝馬・牡馬が大幅に増え，オリジナルの競争馬が育てられる。

ハイパーデュエル

11/22 ■テクノソフト ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM

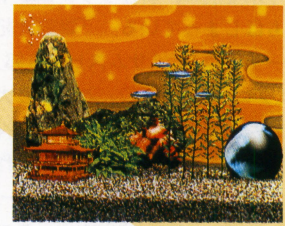


［アーケードから移植］'94年に登場した，シューティングの名作を移植。特徴のある戦闘機形態とアーマー形態とを使いわけ，敵を撃破する。グラフィックやサウンドを強化したバージョンも搭載。

AQUAZONE™ for SEGASATURN オプションディスク

11/22 ■オープンブック9003 ■データ集 ■各2,000円 ■CD-ROM

「エンゼルフィッシュ」
「クラウンローチ」
「ブラックモーリー」
「ブルーエンペラー」
「ラミーノーズテトラ」

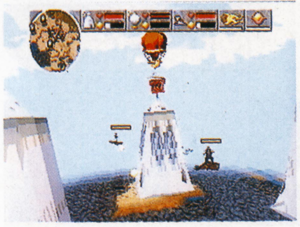


［パソコンから移植］モニターの中にアクアリウムを作る同名電子ペットの熱帯魚データ集。新しい魚のデータと，水草，背景画，エサ・薬，アクセサリーなどがそれぞれに収録されている。

◀5種類の魚種データソフトが同時発売される。プレイには本体が必要

マジックカーペット

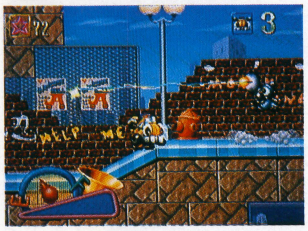
11／22
■エレクトロニック・アーツ・ビクター
■3Dシューティング
■5,800円／7,800円(マルコンセット) ■CD-ROM



［海外から移植］空とぶじゅうたんに乗り，ファンタジックな世界をめぐる3Dシューティング。フライト・ゲームさながらの浮遊感覚で，24種類の魔法をあやつり，魔法エネルギー“マナ”を集める。

トライラッシュ・デッピー

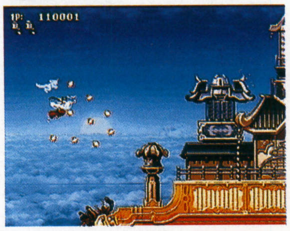
11／22
■日本クリエイト ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM



かわいいタクシーのデッピーが，アメリカ大陸横断レースに挑戦するアクション。横スクロールのレースを走りながら，他キャラたちとの友情ドラマが展開される。3Dスロットなどミニゲームもある。

戦国ブレード

11／22
■アトラス ■シューティング
■6,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］彩京の同名人気シューティングを移植。司　淳のデザインによる5人のキャラが大空を舞う。付録CDには，設定資料集やユーザー参加のイラスト・コンテストなどの企画を収録。

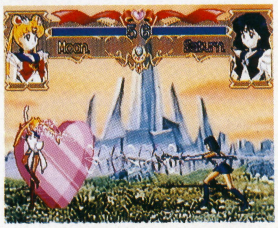
西暦1999～ファラオの復活

11／29
■BMGビクター ■アクション
■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］1999年，エジプトに襲来してきたエイリアンから地球を守るアクション。ステージに隠されたスペシャル・アイテムをさがしながら，武器とアイテムを駆使してエイリアンと戦う。

美少女戦士セーラームーンSuperS バリアスエモーション

11／29
■エンジェル ■対戦格闘
■5,800円 ■CD-ROM



アニメで大人気の「美少女戦士セーラームーン」のセーラー戦士10人による主役争奪戦。パンチやキック，超必殺技などの能力数値を設定できる“アビリティカスタマイズ”を採用している。

ビクトリーゴール ワールドワイド・エディション

11／29
■セガ ■サッカー
■5,800円 ■CD-ROM

人気の高いサッカー『ビクトリーゴール’96』のインターナショナル版。世界各国から48チームが参加，シュート系の操作やCPUの思考能力などが改善された。世界ランキング・モードも搭載。

プラドルDISC特別編 コスプレイヤーズ

11／29
■Sada Soft ■写真集
■3,800円 ■CD-ROM

デジタル写真集シリーズの特別編として，人気のコスプレイヤーたちに密着。まろん・めろんなど有名コスプレイヤーのコスプレ姿から私生活まで，写真約500点とムービーをフルカラーで収録。

バトルアスリーテス大運動会

11／29
■インクリメントP ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM

西暦4998年の宇宙を舞台に，宇宙一のエリート少女「宇宙撫子」を決める大運動会に出場させるべく，教え子の神崎あかりを鍛える育成SLG。ライバルたちを蹴散らし，過酷な競技を勝ち抜いていく。

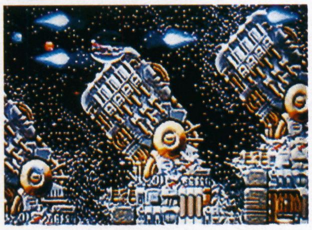
探偵神宮寺三郎～未完のルポ

11／29
■データイースト ■AVG
■5,800円 ■CD-ROM

ファミコンで好評を博したAVG『神宮寺三郎』シリーズが，6年ぶりに登場。べつのキャラの視点で話が進む“ザッピングシステム”や，キャラを操作し追跡する“尾行システム”などを採用。

サンダーフォースゴールドパック2

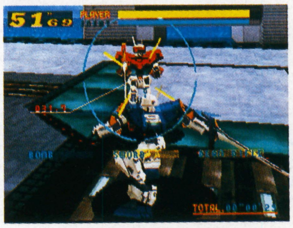
11／29
■テクノソフト ■シューティング
■4,800円 ■CD-ROM



［メガドライブ，アーケードから移植］名作シューティングの完全移植第2弾。今作では『Ⅳ』と，『Ⅲ』のアーケード版である『AC』を収録している。初心者にやさしい“キッズモード”も搭載。

電脳戦記バーチャロン

11／29
■セガ ■3Dアクション
■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］8種類のバーチャロイドが，1対1で戦いをくり広げる大人気の3Dシューティング・バトルを完全移植。専用コントローラ「ツインスティック」も5,800円で同時発売される。

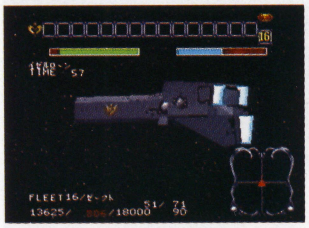
対局将棋　極Ⅱ

11／29
■毎日コミュニケーションズ ■将棋
■6,800円 ■CD-ROM

パソコンで好評を得た同名作品が，最新定跡データをくわえ思考ルーチンを強化して登場。詰め将棋とつぎの一手を300問ずつ，鑑賞曲譜集を150問収録。対戦詰め将棋機能も搭載している。

銀河英雄伝説

11／29
■徳間書店 ■SLG
■5,800円 ■CD-ROM



田中芳樹の原作による人気小説を，忠実にゲーム上で再現。帝国軍と同盟軍にわかれ，銀河系32星系を舞台に，ラインハルトとヤンを中心とした壮絶な艦隊戦が展開される。

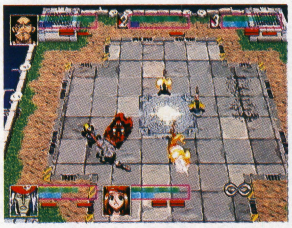
太閤立志伝Ⅱ

11／29
■光栄 ■RPG
■7,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］太閤・豊臣秀吉が，織田信長の家来から成り上がっていく過程を題材にしたRPG。家臣からの仕事をこなしたり，手柄を立てていったりして，自分の能力と地位を向上させていく。

バトルバ

11／29
■日本ビクター ■格闘レーシング
■5,800円 ■CD-ROM



武装した6種類のカスタム・カーを駆り，ライバルたちとぶつかりあうバトルレース。個性的なキャラが搭乗する特徴的なマシンを選び，改造を重ねてパワーアップしていく。最大6人で対戦が可能。

秀吉・信長セット

11／29
■光栄 ■SLG／RPG
■12,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］木下藤吉郎が足軽頭から立身出世する過程を描いたRPG『太閤立志伝Ⅱ』と，ロングセラーを誇る名作SLG『信長の野望・天翔記』がセットになった特別パック。

メイキング・オブ・ナイトゥルース2 ボイスセレクション

11／8 ■ソネットコンピュータエンタテインメント ■エンターテインメント ■2,480円 ■CD-ROM

同名AVGシリーズの続編の発売に先駆けて登場する，あらすじや設定資料などを収録した予告編。キャラ原画や絵コンテ，三石琴乃や宮村優子などが登場する声優Q&Aコーナーなどが楽しめる。

卒業クロスワールド

11／下 ■小学館プロダクション ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

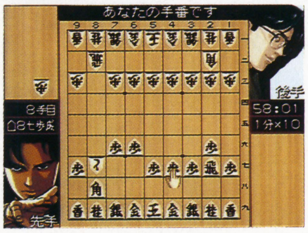
▶中本、新井、志村、谷、安田に加えて横山めぐみと西川真樹の計7人が登場

◀展開によって女の子との親密度が上下する。結果によってマルチエンドに

[プレイステーションから移植] 『卒業』『II』の女の子5人＋新キャラ2人のヒロインたちとの，ひと夏の交流を描く恋愛AVG。熱気球レースへの挑戦をつうじ，ヒロインと親密になるのが目的。

月下の棋士～王竜戦

11月 ■バンプレスト ■将棋 ■5,800円(予価) ■CD-ROM



[プレイステーションから移植] コミック誌で連載中の同名将棋マンガをゲーム化。主人公の氷室将介をはじめ，原作に登場した個性的な打ち筋のキャラが一大トーナメントで雌雄を決する。

DataBase セガサターン新作発売予定表

タイトーのシューティング『ウルフファング』の移植が決定。サターンとPS両方で発表されたタイトルとしては『エーベルージュ』『もうぢや』『ロードランナーエクストラ』などが入ってきている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月6日	皇龍三國演義	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	スーパーパズルファイターIIX	アクションパズル	カプコン	5,800円
	世界の車窓から[Ｉ]スイス編 ～アルプス登山鉄道の旅	エンターテインメント	富士通	4,800円
12月13日	メルティランサー ～銀河少女警察2086	SLG	イマジニア	5,800円
	メルティランサー ～銀河少女警察2086 初回限定Special Edition	SLG	イマジニア	8,800円
	★スペースインベーダー(仮)	シューティング	タイトー	3,980円
	★タクラマカン敦煌傳奇	パズル	パトラ	6,800円
	ディスクワールド	AVG	メディアエンターテイメント／HAMLET	5,800円
	タクティクスオウガ	SLG	リバーヒルソフト	5,800円
12月20日	きゃんきゃんバニー プルミエール2	AVG	キッド	7,500円
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	5,800円
	永世名人II	将棋	コナミ	(予) 5,300円
	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me	シューティング	コナミ	4,800円
	m～君を伝えて	SLG	ダズ	5,800円
	3Dベースボール～ザ・メジャー	野球	BMGビクター	5,800円
12月27日	きゅー爆っく	アクション	アクティビジョン・ジャパン	5,800円
	★水滸伝～天命の誓い	SLG	光栄	5,800円
	実戦パチスロ必勝法！4	パチスロ	サミー	未定
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮)	ガンシューティング	セガ	6,800円
	SEGA AGES ／廊下にイチダントア～ル	クイズ／オムニバス	セガ	4,800円
	銀河お嬢様伝説ユナREMIX(仮)	デジタルコミック	ハドソン	6,800円
12月30日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	データベース	Sada Soft	3,800円
12月上旬	機動戦士ガンダム外伝II ～蒼を受け継ぐ者	シューティング	バンダイ	(予) 4,800円
12月中旬	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works	画集	ハドソン	【通販】3,800円
12月中旬	ストリートレーサーエクストラ	レーシング	UBIソフト	5,800円
12月予定	NHLパワープレイ'96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	逆鱗弾	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	グリッドランナー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	★もうぢや	アクションパズル	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	オーバードライビンGT-R	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,200円
	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
	だいな♥あいらん	AVG	ゲーム アーツ	未定
	だいな♥あいらん 予告編	ディスクマガジン	ゲーム アーツ	未定
	テラ ファンタスティカ	RPG	セガ	5,800円
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	ソニック	5,800円
	★クレイジーイワン	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	ドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	(予) 5,800円
	DX日本特急旅行ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月予定	★バーチャル競艇	競艇	日本物産	6,800円
	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	パック・イン・ソフト	6,800円
	ウルトラマン 光の巨人伝説	対戦格闘	バンダイ	(予) 7,800円
	ゲゲゲの鬼太郎(仮)	AVG	バンダイ	(予) 6,800円
	★ドリーム・スクウェア 雛形あきこ	エンターテインメント	ビデオシステム	3,800円
	アポなしぎゃるず お・り・ん・ぽ・す♥	SLG	ヒューマン	未定
	ダイハードトリロジー	オムニバス	FOXインタラクティブ	(予) 5,800円
	★K I グランプリ	対戦格闘	富士通パレックス	未定
	エネミーゼロ	AVG	ワープ	6,800円
	紫炎龍	シューティング	童	未定
96年予定	ナイトゥルース ～エクスプレイン・オブ・ザ・パラノーマル"Maria"	AVG	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定
97年1月10日	★ロードランナーエクストラ	アクション	パトラ	4,800円
	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ 吉本版(仮)	ボクシング	吉本興業	(予) 5,800円
97年1月14日	天外魔境～第四の黙示録	RPG	ハドソン	6,800円
97年1月24日	アドヴァンスドV.G.	対戦格闘	TGL	未定
	トゥーム・レイダース	RPG	ビクターソフト	5,800円
97年1月中旬	ロックマン8～メタルヒーローズ	アクション	カプコン	5,800円
97年1月下旬	★プラドルDISC データ編 レースクイーンG	データベース	Sada Soft	3,800円
97年1月予定	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	★スーパーカジノスペシャル	テーブルゲーム	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	デイトナUSA ～サーキット・エディション(M)	レーシング	セガ	5,800円
	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6,800円
	ルームメイト～井上涼子	SLG	データム・ポリスター	5,800円
	ブラストウインド	シューティング	テクノソフト	未定
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	パチンコ	TEN研究所	未定
	アクチャー・ゴルフ	ゴルフ	ナグザット	5,800円
	超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
	★2 TAX GOLD	その他	ヒューマン	(予) 5,000円
	ミニ四駆(仮)	SLG	メディアクエスト	未定
97年2月28日	3Dウルトラピンボール	ピンボール	シエラ・パイオニア	5,800円
97年2月下旬	麻雀青天井	麻雀	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
97年2月予定	JAMエクストリーム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	スペースジャム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	WWF In Your House	プロレス	アクレイムジャパン	5,800円
	★バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	ぷるるん！ シェイプUPガールズ(仮)	パズル	J・ウイング	未定
	神髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	HT&T ドラゴンズ'ヘヴン(仮)	RPG	データイースト	未定
	スカルファング～空牙外伝	シューティング	データイースト	未定
	★エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円

(RAM)……拡張RAMカートリッジ対応／(M)……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年2月予定	重装機兵レイノス 2	アクション	メサイヤ	未定
冬頃予定	ジーベクター	未定	ITOCHU	未定
	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	(予) 5,800円
	忍者じゃじゃ丸くん ～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	バーチャコップ 2	ガンシューティング	セガ	5,800円
	心霊呪殺師太郎丸	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	(予) 5,800円
	オリンピア山佐バーチャパチスロII ～実践！美少女攻略法	パチスロ	マップジャパン	未定
97年3月28日	スチームハーツ	シューティング	TGL	未定
	★ファーランドストーリー 2 (仮)	SLG+RPG	TGL	未定
97年3月下旬	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定
97年3月予定	太平洋の嵐 2	SLG	イマジニア	未定
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	(予) 6,800円
	クォヴァディス 2 ～惑星強襲オヴァン・レイ	SLG	グラムス	6,800円
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
97年春頃予定	メックウォーリア 2	3Dアクション	アクティビション・ジャパン	未定
	ザ・クロウ ～シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	アイアンブラッド	格闘アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	ドラゴンハート	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	ナイスショット	ゴルフ	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	デザエモン(仮)	ツール	アテナ	未定
	真説サムライスピリッツ ～武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	スレイヤーズ(仮)	SLG+RPG	角川書店	未定
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	バブジー 3 D(仮)	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ピットボール	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ゲーム天国	シューティング	ジャレコ	未定
	フェイクダウン(仮)	AVG	スパイラルネット	未定
	★D-XHIRD	対戦格闘	タカラ	未定
	マイドリーム ～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	機動戦士ガンダム外伝III ～裁かれし者	シューティング	バンダイ	未定
	オベリスク	AVG	BMGビクター	未定
	エレベーターアクションリターンズ	アクション	ビング	未定
	CROC！(仮)	AVG	メディアクエスト	未定
	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	未定
	キューブバトラー(仮)	未定	YANOMAN GAMES	未定
	リアルサウンド(仮)	その他	ワープ	未定
97年7月予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
97年夏頃予定	スパイダー(仮)	アクション	BMGビクター	未定
	タンク(仮)	アクション	BMGビクター	未定
97年予定	エンジェルグラフィティ(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
	コットン 2	シューティング	サクセス	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	★エーベルージュ	SLG	タカラ	(予) 5,800円
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	★ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	未定
	TFX	フライトSLG	イマジニア	未定
	ぱにっくちゃん	AVG	イマジニア	未定
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	コマンド＆コンカー	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット ゴーズ トゥ ハリウッド	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★ブラックドーン	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	★ウルフファングSS 空牙2001	シューティング	エクシングエンタテイメント	5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	同級生 2	AVG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	下級生	SLG	エルフ	未定
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	神罰　人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	サイバーボッツ	対戦格闘	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX 4	アクション	カプコン	未定
	魔法学園ルナ！	RPG	ゲーム アーツ	未定
	ルナ～エターナルブルー	RPG	ゲーム アーツ	未定
	ときめきミュージックCD I (仮)	その他	コナミ	未定
	わくわく 7	対戦格闘	サンソフト	未定
	棋仙人	将棋	J・ウイング	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	SEGA AGES ／ファンタジーゾーン	シューティング	セガ	未定
	SEGA AGES ／ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン(仮)	オムニバス	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	6,800円
	★Bug too!!	アクション	セガ	未定
	★mr.BONES(仮)	アクション	セガ	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	未定
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	GO！GO！GOAL(仮)	サッカー	テクモ	未定
	テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
	東京立身出世伝(仮)	SLG	ナグザット	5,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D	シューティング	日本物産	5,800円
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ 3 ～ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定
	続ぐっすんおよよ	アクションパズル	バンプレスト	(予) 5,800円
	ロボット混載RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターソフト	未定
	MARICA～真実の世界	RPG	ビクターソフト	(予) 5,800円
	CRITICOM TM ～ザ・クリティカルコンバット	対戦格闘	ビック東海	5,800円
	ファイヤープロレスリングS ～6 MEN SCRAMBLE	プロレス	ヒューマン	未定
	スタートリング・オデッセイ I ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイ II ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●グランドセフトオート(仮)(BMGビクター)●スーパーモトクロスチャンピオンシップ(アクレイムジャパン)●炎の15種目 アトランタ・オリンピック(ココナッツジャパンエンターテイメント)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●テトリスS(BPS)未定●上海 グレート・モーメンツ(サンソフト)未定→11月15日●アースワームジム2(タカラ)10月→11月1日●南の島にブタがいた～ルーカスの大冒険(ヴァージンインタラクティブ)秋頃→10月10日●ラングリッサーIII(メサイヤ)10月→10月18日●スターファイター3000(イマジニア)10月→10月25日●マイティーヒット(アルトロン)10月10日→10月18日●パップ・ブリーダー(サイ・メイト)10月18日→11月1日●怪盗セイント・テール(トミー)10月→12月●BATSUGUN(バンプレスト)10月→10月25日●本格4人打ち芸能人対局麻雀 TheわれめDEポン(ビデオシステム)10月上旬→10月10日●ズープ(メディアクエスト)10月25日→11月●RENSA～恋鎖(シグナルライト)10月下旬→年末[タイトル変更]

空間で戦え！パワーアップした新「圧倒的立体バトル」システム！
足場からすべり落ちる・空を飛ぶ・空中でのバトルなど、変化に富んだ地形表現と共に緻密なゲーム性と戦略性を表現。

カメラワークとポリゴン地形による圧倒的なイベントの数々！
大地が割れる、火山が噴火するなど、ポリゴン地形を利用したド派手なイベントは、抜群のインパクトと臨場感あふれる演出を実現。

大幅強化、スキルシステムと技アニメーション！
好評「スキル」システムが一段とパワーアップ。使える技の総数は前作の1.5倍、なんと200種類以上に！

世界が前作の3倍に拡大、物語は新たな大陸へ！
世界の広さは「リグ1」の3倍にアップ、戦闘フィールドやイベントも増え、さらにドラマチックなストーリーが繰り広げられます。

リグロードサーガ 2
新発売 5,800円【タクティカルRPG】
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996/
©MICRO CABIN CORP.1995,1996

SEGASATURN

希望小売価格 ¥20,000(税別)

プレイステーション

PLAYSTATION

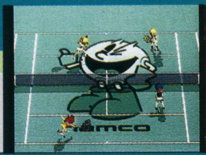
HOT 10

今月の売れ筋ソフト

上位3作品が初登場と，今月は新作のいきおいがめだつ結果となった。5位の『クールボーダーズ』も，“スノボー”シーズンを迎える来月以降に期待がかかる。

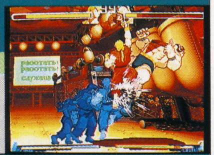
1 女神異聞録ペルソナ
初登場
●アトラス
●RPG
●6,800円

2 スマッシュコート
初登場
●ナムコ
●テニス
●5,800円

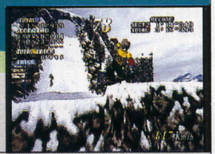


3 ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま
初登場
●コナミ
●アクションパズル
●5,800円

4 ストリートファイターZERO2
前2位
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円



5 クールボーダーズ
初登場
●ウェップシステム
●スノーボード
●5,800円



6 前3位 ワールドスタジアムEX
●ナムコ
●野球
●5,800円

7 前5位 ポポロクロイス物語
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●RPG
●5,800円

8 初登場 バーチャルプロレスリング
●アスミック
●プロレス
●5,800円

9 初登場 天地無用！登校無用
●エクシングエンタテイメント
●AVG
●6,800円

10 初登場 アイドル雀士スーチーパイIILimited
●ジャレコ
●麻雀
●7,800円

ついに完結

待ちに待った『アークII』登場！

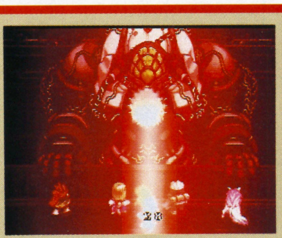
PSを代表する大作RPGの続編『アークザラッドII』が，ついに発売された。

今回の主人公は，記憶をなくした少年エルク。彼が失った記憶には物語の鍵が隠されているのだ。物語中盤からは，前作の主人公アークとの関わりと，共通の敵に向かって協力する14名の仲間たちの姿が描かれる。

前作は，美しいグラフィックとイベント演出や戦闘シーンに定評があった。今回も，前作以上にきめこまかく描かれたグラフィックは健在。さらに，モンスターを仲間にできるなど戦闘シーンも充実しており，見どころは満載だ。

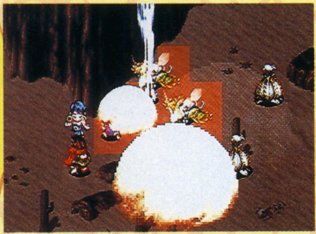
なお，前作で育て上げたキャラクター・データをコンバートすることも可能なので，できれば前作をプレイしてから挑戦したほうがいいだろう。前作とのつながりもわかるしね。

(曳地哲司)



アークザラッドII
■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■RPG ■5,800円 ■発売中

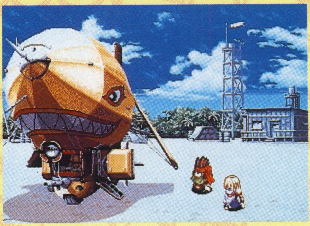
▶個性豊かな登場キャラも物語を演出している

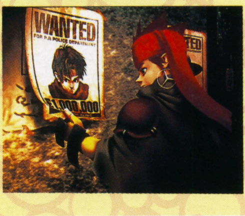


炎よ！

▲新主人公エルクは炎の精霊の力を借り，強力な精霊魔法を使うことができる

▼新登場の飛行船ヒエン。小さいながらも高性能を誇るカワイイやつなのだ





◀アークを追うエルク。その真意はいったい？

しびびーん

シリーズ集結！3悪は栄光をつかめるか!?

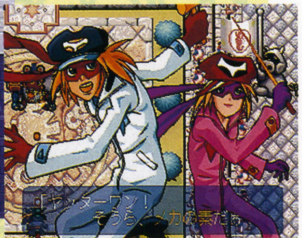
往年の名作アニメ「タイムボカン」シリーズ。このシリーズには，悪役トリオが悪事を働く→正義の味方が登場→悪役敗北→おしおき，という不変の法則があった。しかし，そんなやられ人生に嫌気がさしたのか？　あるいは全国の女子高生のみなさんがボヤッキーに同情したのか？　このゲームは，悪玉が善玉をやっつけるという逆の立場で展開するのだ。

ゲームは縦スクロールのシューティングで，歴代悪役メカ6台＋αから自機を選び，7組のヒーローをやっつけながら進んでいく。ゲームには当時のキャラが多数登場し，思わずニヤリとさせてくれる場面も多い。ファンはもちろん，原作を知らない人にもオススメだぞ。

タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー
■バンプレスト ■シューティング
■5,800円(予価) ■11月発売予定

▶初代のガイコッツからデンデンメカまでなつかしい機体がせいぞろい

▼原作同様にメカの素でのパワーアップもあるぞ



◀原作のヒーローメカが敵キャラとして襲ってくるのだ！

▼自機がやられると自転車にまたがる。その状態で再度攻撃を受けるとアウトだ

スカポンターン！

©タツノコプロ©バンプレ企画1996©BANPRESTO1996

今月の新作

今月のイチ押しは，過去の名作5本を収録した『ナムコミュージアムVOL.4』。当時，数え切れないほどお金をつぎ込んだ人（筆者もふくむ）には，たまらない作品だよね。ほかでは，ついに物語のクライマックスを迎える『アークザラッドII』は必見。しかし，49本も新作が発売されるから，好みのソフトをじっくり選んでみるのも大切だ。

デジクロ

11/1 ■アトラス ■パズル ■4,900円 ■CD-ROM

「ナンバークロスワード」を題材にしたパズル。選りすぐられた全150問のパズル問題が収録されている。来年4月31日まで，パスワードを送ると景品がもらえるキャンペーンを実施中。

チェスマスター

11/1 ■アルトロン ■チェス ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］強力な思考ルーチンを搭載した本格チェスゲーム。ゲームレベルはもちろん2D/3Dモードの設定も可能。3Dモード時にはコマを6種類の中から選択できる。

クーリースカンク

11/1 ■ヴィジット ■アクション ■2,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］スカンクのクーリーが活躍する横スクロール・アクション。ゲーム中には，エアボードをはじめとする6種類のギア（アイテム）が登場，それらを装着することでアクションが変化する。

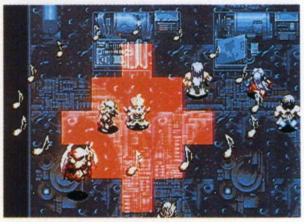
ナイトゥルース ～エクスプレイン・オブ・パラノーマル"闇の扉"

11/1 ■ソネット・コンピュータエンタテインメント ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［セガサターンから移植］学園オカルト・タッチのマルチ・シナリオAVG『ナイトゥルース』第1弾の本編とメイキング集を収録。PSオリジナルのストーリーやゲームの資料などが追加されている。

アークザラッドII

11/1 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM



大作RPG『アークザラッド』の続編。前作の主人公アークと，新主人公エルクとの関わりを中心に，物語のクライマックスまでが描かれる。前作のプレイデータのコンバートが可能。

ジョッキーゼロ

11/1 ■ライトスタッフ ■競馬SLG ■5,800円 ■CD-ROM

馬と会話できる主人公がレースに挑戦するユニークな競馬SLG。登場する馬にはそれぞれ性格や気性があり，それらを考慮した戦略や親密度の高さによって，能力の発揮度合いが決まってくる。

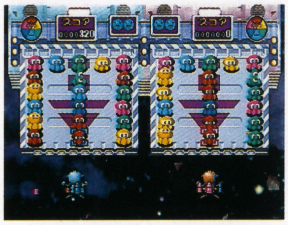
LULU

11/1 ■東北新社 ■絵本 ■4,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ヨーロッパで絶賛されたクリックブック・シリーズ第1弾。本の世界に住むおてんばなお姫さま「ルル」と，暖かさをさがしにやってきたロボット「ネモ」の冒険を描く。

バーミン・キッズ

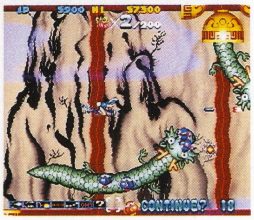
11/1 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■パズル ■4,800円 ■CD-ROM



バーミンと呼ばれる6色の宇宙生物にロケット弾を当てて色を変化させ，同色を縦・横・斜めに3匹以上並べて消していく。「ストーリー」「対戦」など，全部で4種類のプレイモードを用意。

セクシーパロディウス

11/1 ■コナミ ■シューティング ■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］横スクロール・シューティング『パロディウス』シリーズ最新作。ステージごとに設けられたノルマを達成するか否かで展開が変化する。マイキャラが一部変更された。

競馬最勝の法則'96 Vol.2 GIロード

11/1 ■シャングリ・ラ ■競馬予想 ■6,400円 ■CD-ROM

入力されたデータをもとに，レースの勝ち馬を予想する競馬予想ソフト第2弾。出走馬をはじめとしたデータを打ち込むことで，詳細な分析ができる。各地の競馬場やWINSの周辺地図も収録。

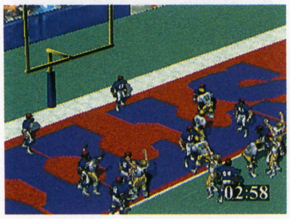
ワイプアウトXL（エクセル）

11/8 ■SCE Inter ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］反重力マシンを使った近未来レーシングの続編。あつかえるマシンの台数やレーシング・クラス，武器などが大幅に増えたほか，エネルギー回復が行なえるピットレーンが追加された。

テクモスーパーボウル

11/8 ■テクモ ■アメフト ■6,800円 ■CD-ROM



他機種で人気を集めた同社のアメフト作品がPSにも登場。実際のNFL選手のデータや音声実況の採用で，臨場感ある試合を再現している。好評のエディット・モードにも改良が加えられた。

ナムコミュージアムVOL.4

11/8 ■ナムコ ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］同社の『パックランド』『イシターの復活』『源平討魔伝』『アサルト』『オーダイン』を収録した，シリーズ第4弾。ムービーやミュージアムもパワーアップしている。

オリンピックサッカー

11/8 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アトランタオリンピック公式のサッカー。オリンピックを忠実に再現したモードをふくめ，四つのゲームモードを収録。マルチタップを使って4人までの多人数プレイができる。

それゆけ×ココロジー ～心が教える恋・結婚・人生

11/8 ■ポリグラム ■占い ■5,800円 ■CD-ROM

テレビ番組を中心にメディア展開された心理ゲームのPS版。「ココロジーの館」内の10の部屋をめぐって設問にこたえることで，プレイヤーのココロを分析し，テーマごとに結果を参照できる。

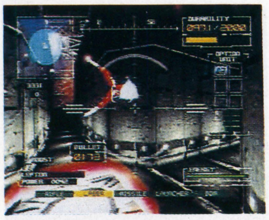
タイムコマンドー

11/15 ■ヴァージンインタラクティブ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］3D技術を駆使したアクション。スーパーコンピュータに感染したウィルスを絶滅させるため，八つの時代を冒険する。アクションの要素のほかに，謎解きの要素も加味されている。

BELTLOGGER9（ベルトロガー）

11/15 ■GENKI ■3Dアクション ■6,300円(通常版/限定版) ■CD-ROM



『キリーク・ザ・ブラッド』のスタッフが制作した3Dアクション。戦闘，移動，ジャンプなど，360度自由に行動できるのが特徴。武器を育てるRPG要素と，重厚なストーリーによるAVG要素が色濃い。

ツイステッド・メタル

11/15 ■SCE Inter ■アクション ■5,800円(予価) ■CD-ROM

［海外から移植］全米でヒットしたカーチェイス・シューティング。地雷やジャンプ台などが点在するステージを舞台に，ミサイルやレーザーで武装した車同士の壮絶なバトルが展開される。

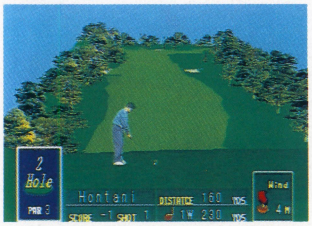
怪獣戦記

11/15 ■プロデュース ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

フィギュアと呼ばれるコマを使って相手のコマを倒して進むボードゲーム・タイプのSLG。登場するコマは人間，モンスター，ゾンビなど40種類で，ユニットを交互に動かすシステムを採用。

ビッグチャレンジゴルフ

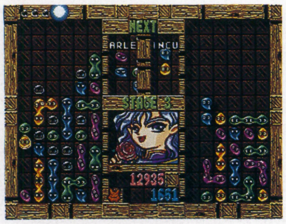
11/15 ■バップ ■ゴルフ ■6,800円 ■CD-ROM



読売カントリーCCの全18コースを再現したフル・ポリゴンのゴルフゲーム。プロ・ゴルファーの監修による，入門者向けのアドバイスもある。技術解説のイラストは古川一郎が手掛ける。

ぷよぷよ通決定盤

11/15 ■コンパイル ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］人気の落ちものパズルを移植。PS版では，声優オーディションの優勝者がアルルとシェゾの声を演じるほか，大会優勝者のハイテク・ムービーや「とこぷよ」を新収録。

拳聖～キング・オブ・ボクシング

11/15 ■ビクターソフト ■ボクシング ■5,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］モーション・キャプチャーを採用したリアルな動きが特徴の3Dボクシング。移植するにあたって，グラフィックが向上し，操作性も改善された。

はるかぜ戦隊Vフォース

11/15 ■ピング ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM(3枚組)

クォーター・ビューを採用したSLG。60分以上にもおよぶ美しいアニメーション・ビジュアルにより，OVA感覚でストーリーが体験できる。初回特典としてプロモーション・ビデオをプレゼント。

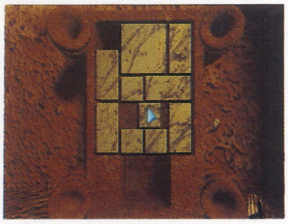
フィスト

11/22 ■イマジニア ■対戦格闘 ■6,800円 ■CD-ROM

フルポリゴン・キャラクターの3D対戦格闘。「浮かせてからの追い打ち」や「起きあがりの攻防」など，駆け引きの部分を重視している。氷上恭子，國府田マリ子ら人気声優によるボイスも魅力。

タクラマカン敦煌傳奇

11/22 ■パトラ ■パズル ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］シルクロードの東端，敦煌の古代遺跡を題材にしたパズル。世界の真の平和を取りもどすといわれる観音泉を復活させるため，遺跡内に仕掛けられた14種以上のパズルを解いていく。

ステークスウィナー ～GⅠ完全制覇への道

11/22 ■ザウルス ■競馬 ■5,800円 ■CD-ROM

［ネオジオから移植］アクション性の高い競馬ソフト。競走馬を育成してレースを勝ち抜いていく。PS版では繁殖牝馬と牡馬が追加され，さらにユーザー間のデータ交換や対戦も可能になった。

エターナルメロディ

11/22 ■メディアワークス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］仲間の女の子たちとともに魔宝をさがす冒険を描いたSLG。目的地までの移動中に女の子とデートしたりキャラクターを育成することができる。移動にはスゴロク方式を採用。

サイドワインダーUSA

11/22 ■アスミック ■シューティング ■2,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］『サイドワインダー』が「プレイステーション・ザ・ベスト」として再登場。内容は，アメリカ向けに再調整を加えられた改良版で，通信対戦やアナログスティックにも対応。

ハードボール5

11/22 ■SPS ■野球 ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］全米で発売当初の売り上げナンバー1を記録した本格的野球ゲーム。800名以上の実名選手や40の実在のスタジアムを完全再現している。往年の有名チームとの対戦も可能。

Jリーグ実況ウイニングイレブン'97

11/22 ■コナミ ■サッカー ■5,800円(予価) ■CD-ROM

ジョン・カビラによる迫力の実況が特徴のサッカー。最新の選手データを収録したほか，新たにフォーメーション数，作戦数を増加。戦略が立てやすくなり，攻撃パターンもより多彩になった。

DESERTED ISLAND ～デザーテッドアイランド

11/29 ■ケイエスエス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

探検隊を指揮して，太平洋上に浮かぶ未知の島を探検するSLG。限られた食料と水の配分や，探検隊のチームワークに気をくばりながら，島の生態を調査して謎を解明するのが目的。

探偵神宮寺三郎〜未完のルポ

11/29 ■データイースト ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

探偵・神宮寺三郎が殺人事件の謎を解くハードボイルド推理AVG。場面によって捜査を行なう人物を選択することで、シナリオが変化する。隠しシナリオを使ったプレゼント・キャンペーンも実施。

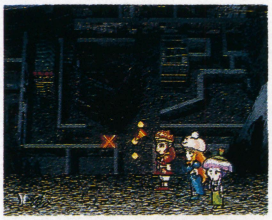
金田一少年の事件簿〜悲報島・新たなる惨劇

11/29 ■講談社 ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

人気コミックのエピソードをもとにしたAVG。プレイヤーは金田一少年となり、舞台となる悲報島を捜索して連続殺人事件の犯人を見つけださなければならない。物語は書き下ろしシナリオ。

東方珍遊記〜はーふりんぐ・はーつ！

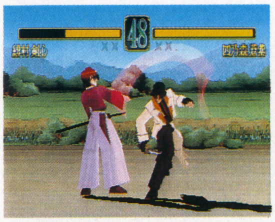
11/29 ■ナグザット ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



「西遊記」の世界をモチーフに，音声と文字を織りまぜたノベル形式のAVG。アクセス不可能となったコンピュータ「ミロク」を復旧するため開発者のボサツ博士をさがすサンゾーたちの旅を描く。

るろうに剣心 明治剣客浪漫譚〜維新激闘編

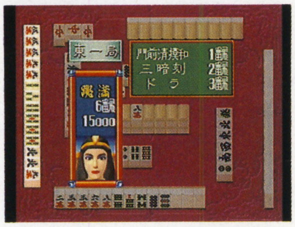
11/29 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



週刊コミック誌で人気の作品を3D対戦格闘としてゲーム化。剣心や左之助ら登場キャラクターをポリゴンで再現した。各キャラには剣技や必殺技が用意されている。制作はズームが担当。

麻雀大会II Special

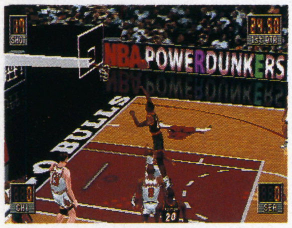
11/29 ■光栄 ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM



［セガサターンから移植］歴史上の有名な人物と対局できる麻雀ゲーム。登場キャラの表情がポリゴンで個性豊かに表現されるほか，それぞれに個性的な思考ルーチンが設定されている。

NBAパワーダンカーズ2

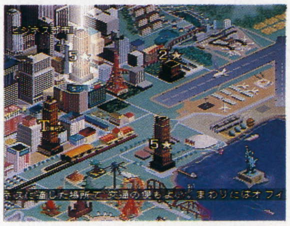
11/29 ■コナミ ■バスケットボール ■5,800円(予価) ■CD-ROM



NBAを題材にした3Dバスケットボール第2弾。アクション・ボタンと方向ボタンの組み合わせで，ダンクシュートをキメたり，シュートをブロックするなど，多彩なアクションが簡単に実行できる。

ザ・タワーBONUS edition

11/1 ■オープンブック9003 ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］パソコンでヒットしたビル経営SLG。高層ビルの内部にテナントを設置して，人口を増やすことでビルの規模を大きくする。新機能としてビル内部を散策するモードがついた。

ズープ

11/22 ■メディアクエスト ■アクションパズル ■4,800円 ■CD-ROM

シューティング要素満載のアクションパズル。四方から迫りくる敵をビームで破壊し，画面中央のエリアを守るのが目的。4種類のおたすけアイテムを効果的に使い，高得点をめざす。

シミュレーションズー

11/下 ■ソフトバンク ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

動物園の発展と園内の動物育成を融合した育成発展型SLG。動物の購入と飼育，園内施設の作成をバランスよく行なうことで入場者数をのばし，最終的に世界一の動物園へ成長させるのが目的。

シムシティ2000

11/下 ■アートディンク ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］都市育成SLGの元祖『シムシティ』シリーズの2作目を移植。PS版ならではの要素として，発展させた街の中を車に乗車して観賞する「3Dドライビングモード」を搭載している。

エア・グレイブ

11/下 ■サントス ■シューティング ■5,800円(予価) ■CD-ROM

縦スクロール型のシューティング。地上の敵をロックオン攻撃する「エイミングファイア」と，緊急回避&一定時間パワーアップが可能な「オーバードライブシステム」などの特殊攻撃がウリ。

スーパーフットボールチャンプ

11/下 ■タイトー ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］選手からフィールドや観客席までをポリゴンで表現したサッカー。多彩なコンビネーション・プレイがボタンひとつで実行できる。新モードを追加し，4人対戦プレイも可能。

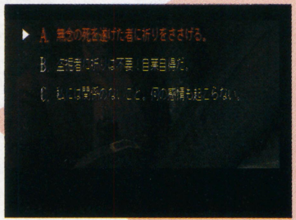
ボイスパラダイス エクセラ

11/22 ■アスク講談社 ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［PC-FXから移植］5名の人気声優をフィーチャーしたAVG。壊れた宇宙船を修理するため，声優をさがしだして彼女たちの声を集めるのが目的。好みの声優を自由にキャスティングして遊べる。

NOT TREASURE HUNTER

11月 ■アクティアート ■AVG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



ポリゴンを使用した3Dアクション AVG。南米の古代遺跡をめぐる，主人公とライバルのトレジャーハンターとの駆け引きを描く。マルチ・シナリオ制を採用，カメラ視点も複数から選択できる。

▶主人公ジェームスは遺跡の発掘を好むが，トレジャーハンターではない

◀多彩なカメラ・アングルにより，洞窟内の情景がリアルに映しだされる

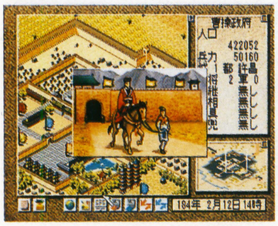
パンツァー・ジェネラル

11月 ■エクシングエンタテイメント ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

［海外から移植］第二次世界大戦のヨーロッパ戦線を舞台にしたSLG。自由にシナリオをプレイするモードと，マップを連戦するキャンペーンモードの2種類が選択できる。収録シナリオは38本。

皇龍三國演義

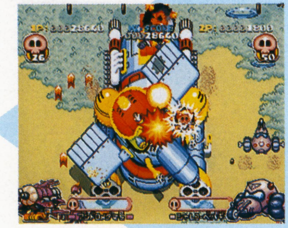
11月 ■エクシングエンタテイメント ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



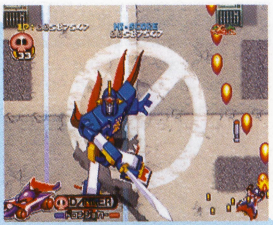
［パソコンから移植］「三國志」の世界を題材にした歴史SLG。リアルタイムで進行する方式を採用しており，プレイヤーは的確な判断力が要求される。移植にあたって，細部の改良も加えられた。

タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー

11月 ■バンプレスト ■シューティング ■5,800円（予価） ■CD-ROM



往年の人気アニメ「タイムボカン」シリーズのキャラクターを使用したシューティング・ゲーム。プレイヤーはドロンボーの一味となり，ヤッターマンら正義の味方を相手に各種メカで戦う。



▶ステージの最後には，大巨人やヤッターキングなどのヒーローメカが登場

◀オープニングやステージの合い間には，ドロンボーたちのアニメが挿入される

ブルーフォレスト物語～風の封印

11月 ■ライトスタッフ ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

［3DOから移植］テーブルトークRPGにはじまり，3DO版も発売されたファンタジーRPG。戦闘シーンでは構えかたの選択ができるなど，戦略性が高くなっている。マルチ・エンディング形式を採用。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

『闘神伝3』発売決定。ナムコからは『ナムコミュージアム』第5弾や『マイエンジェル』，『テイルズ オブ ファンタジア』の続編が発表された。『サムスピ剣客指南パック』は第1，2作を収録。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月22日	ぐっすんパラダイス	アクション	アイレム	5,800円
12月3日	レイジレーサー	レーシング	ナムコ	5,800円
12月6日	★エクストラブライト	3Dシューティング	アスキー	5,800円
	ガボールスクリーン	エンターテインメント	アンティノスレコード	3,200円
	スーパーパズルファイターIIX	アクションパズル	カプコン	5,800円
	ファーストクイーンIV	SLG+RPG	クレソフト	5,800円
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 ～LOVE LOVE ハニー争奪戦	アクション	ケムコ	5,800円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	里見の謎	RPG	サンテックジャパン	5,800円
	★クラッシュ・バンディクー	アクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）4,800円
	デプス	AVG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4,800円
	パラッパラッパー	アクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）4,800円
12月13日	トゥルー・ラブストーリー	SLG	アスキー	5,800円
	Formula I	レーシング	SCE Inter	（予）5,800円
	ぐーちょDEパーク ～テーマパークものがたり	ボードゲーム	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	スピードキング	レーシング	コナミ	（予）5,800円
	新スーパーロボット大戦	SLG+RPG	バンプレスト	（予）6,800円
	ダライアス外伝	シューティング	ベック	5,800円
12月17日	ロックマン8～メタルヒーローズ	アクション	カプコン	5,800円
12月20日	3Dシューティングツクール	ツール	アスキー	5,800円
	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	5,800円
	永世名人II	将棋	コナミ	（予）5,300円
	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me	シューティング	コナミ	4,800円
	ライトニングレジェンド	対戦格闘	コナミ	（予）5,800円
	ブシドーブレード	対戦格闘	スクウェア	5,800円
	ワイルド アームズ	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	（予）5,800円
	ソウルエッジ	対戦格闘	ナムコ	（予）5,800円
	ソウルエッジ ナムコジョイスティック付限定版	対戦格闘	ナムコ	9,800円
	m～君を伝えて	SLG	ネクサスインターラクト	5,800円
	魔法少女プリティサミー パートI ～In the Earth	AVG	パイオニアLDC	6,800円
	レベル・アサルトII	3Dシューティング	BPS	5,800円
	恐怖新聞	AVG	ユタカ	5,800円
12月27日	きゅー爆っく	アクション	アクティビション・ジャパン	5,800円
	★大航海時代II	SLG	光栄	6,800円
12月上旬	超人学園ゴウカイザー	対戦格闘	アーバンプラント	（予）5,800円
	ペブルビーチの波濤PLUS	ゴルフ	ソフトバンク	（予）5,800円
12月中旬	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5,800円
	新SD戦国伝 機動武者大戦	SLG	バンダイ	（予）5,800円
	新SD戦国伝 機動武者大戦 （限定版プラモデル付き）	SLG	バンダイ	（予）6,800円
	ストリートレーサーエクストラ	レーシング	UBIソフト	5,800円
12月予定	ToPoLo（トポロ）	エンターテインメント	アートディンク	5,800円
	NFLクォーターバッククラブ'97	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	★ΓΑΛΕΟΖ～ガレオス	3Dシューティング	アトラス	（予）5,800円
	BLOODY BRIDE（ブラディ・ブライド） ～いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	（予）6,800円
	★ヘヴンズゲート	対戦格闘	アトラス	（予）5,800円
	マイティーヒット	ガンシューティング	アルトロン	（予）5,800円
	NHLパワープレイ'96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	グリッドランナー	アクション	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	★ダイハード・トリロジー	オムニバス	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	ウエルカムハウス2	AVG	ガスト	（予）5,800円
	くるくるぱにっく	パズル	クールキッズ	2,800円
	ありす イン サイバーランド	RPG	グラムス	（予）5,800円
	ピットボール	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	6,800円
	ヴァーチャルギャロップ騎手道	競馬	サンソフト	6,300円
	ヴァーチャルギャロップ騎手道 限定版	競馬	サンソフト	6,800円
	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	対戦格闘	小学館プロダクション	6,800円
	バスタード!!～虚ろなる神々の器（仮）	RPG	セタ	6,800円
	プレイマルレイジ	対戦格闘	タイムワーナーインタラクティブ	5,800円
	DX億万長者ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	DX日本特急旅行ゲーム	ボードゲーム	タカラ	5,800円
	★闘神伝3	対戦格闘	タカラ	5,800円
	ウルトラマンゼアス	ボードゲーム	東北新社	（予）5,800円
	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	プロレス	トミー	（予）5,800円
	ロジック麻雀 創龍	麻雀	日本一ソフトウェア	未定
	ZXE-D ～レジェンド・オブ・プラズマトライト	対戦格闘	バンダイ	（予）19,800円
	グレートピーク～蒼天の白き神の座	SLG	パンドラボックス	未定
	ゼイラムゾーン	アクション	バンプレスト	（予）5,800円
	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	（予）6,800円
	JTCC全日本ツーリングカー選手権	レーシング	BPS	（予）5,800円
	バーニングロード	レーシング	ビック東海	5,800円
	クロックタワー2	AVG	ヒューマン	未定
	首都高バトル外伝スーパーテクニックチャレンジ ～ドリフトキングへの道	レーシング	メディアクエスト	（予）5,800円
	ボディバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	名探偵スチールウッド	AVG	アイディアファクトリー	（予）5,800円
	海腹川背・旬	アクション	エクシングエンタテイメント	5,800円
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	PAL～神犬伝説	RPG	東北新社	（予）6,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
97年1月10日	ルパン三世カリオストロの城－再会－	AVG	アスミック／東北新社	6,800円
	シティブラボー！	SLG	アルトロン	6,800円
	★ロードランナーエクストラ	アクション	パトラ	4,800円
97年1月17日	シヴィザード～魔術の系譜	SLG	アスミック	5,800円
97年1月24日	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮）	デジタルコミック	アスミック	（予）4,900円
	3D競走馬育成シミュレーションゲーム BREEDING STUD～牧場で逢いましょう	競馬SLG	コナミ	（予）5,800円
97年1月31日	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	（予）6,800円
	★I.Q～インテリジェントキューブ	アクションパズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4,800円
97年1月下旬	AZITO－アジト－	SLG	アステック21	5,800円
	ブルーフクラブ	ボードゲーム	ユタカ	5,800円
97年1月予定	アイアンマン／XO	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	ベースボールナイター	野球SLG	エンジェル	5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円
	西陣パチンコ天国Vol.I（仮）	パチンコ	ケイエスエス	5,800円
	★三國志孔明伝	SLG+RPG	光栄	未定
	★F I グランプリ1996 ウイニングサーキット	レーシングSLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	6,800円
	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮）	パズル	J・ウイング	（予）6,800円
	レイストーム	シューティング	タイトー	5,800円
	レイ・トレーサー	ドライブ	タイトー	5,800円
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	クロス・ロマンス～恋の麻雀と花札と	花札／麻雀	日本物産	6,800円
	ゲゲゲの鬼太郎	AVG	バンダイ	（予）6,800円
	同級生2	AVG	バンプレスト	（予）6,800円
	★同級生2 エクストラボックス	AVG	バンプレスト	（予）13,800円
	3Dベースボール～ザ・メジャー	野球	BMGビクター	5,800円
	ダークフォース	3Dシューティング	BPS	（予）5,800円
	ガンシップ	SLG	メディアクエスト	5,800円
	トップガン～ファイヤー・アット・ウィル	フライトSLG	メディアクエスト	5,800円
	★ホーンテッドジャンクション	パズル	メディアワークス	（予）5,800円
	フェーダ2 ～ホワイト・サージ・ザ・プラトゥーン	RPG	YANOMAN GAMES	（予）5,800円
	同級生麻雀	麻雀	ユーメディア	6,800円
97年2月14日	ハームフルパーク	シューティング	スカイ・シンク・システム	（予）5,800円
	トゥームレイダース	AVG	ビクターソフト	5,800円
97年2月予定	JAMエクストリーム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	スペースジャム	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	WWF In Your House	プロレス	アクレイムジャパン	5,800円
	★バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	デストラクションダービー2	レーシング	SCE Inter	未定
	ドラえもん2～SOS！おとぎの国	アクション	エポック社	5,800円
	クイーンズロード	SLG	エンジェル	未定
	神髄・碁仙人（仮）	囲碁	J・ウイング	（予）8,900円
	TILK～青い海から来た少女	RPG	TGL	5,800円
	まねき猫の小判EVOLUTION	ボードゲーム	TGL	未定
	★ルシファード	RPG	TEN研究所	（予）5,800円
	★HASHIRIYA	レーシング	日本物産	6,800円
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 アルプス編	SLG	NETYOU	未定
	★ガンダム・ザ・バトルマスター（仮）	SLG	バンダイ	（予）6,800円
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	（予）5,800円
	★エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	（予）5,800円
	★ザ・グレイトバトル6	アクション	バンプレスト	5,800円
	★爆れつハンター それぞれの想い……のわぁんちゃって	AVG	バンプレスト	5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	（予）5,800円
	オリンピア山佐バーチャパチスロII ～実践！美少女攻略法	パチスロ	マップジャパン	未定
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定
冬頃予定	厄　痛～呪いのゲーム	AVG	アイディア・ファクトリー	5,800円
	NHLフェイスオフ（仮）	アイスホッケー	SCE Inter	未定
	NFLゲームデイ（仮）	アメフト	SCE Inter	未定
	MLBペナントレース	野球	SCE Inter	（予）5,800円
	スーパーパン コレクション	アクション	カプコン	（予）5,800円
	忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	戦闘国家－改－IMPROVED	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	プリンセスメーカー～ゆめみる妖精	SLG	SCE／ガイナックス	5,800円
	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳	AVG+RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	7,800円
	がんばれ!!ケイビくん ～デパートが占領されちゃった～の巻	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	シュレディンガーの猫	AVG	タカラ	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
冬頃予定	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎	SLG	タカラ	6,800円
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	ウイングオーバー	フライトSLG	パック・イン・ソフト	（予）5,800円
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	マクロス デジタルミッションVF-X	シューティング	バンダイビジュアル	6,800円
	CROC！（仮）	AVG	メディアクエスト	未定
97年3月21日	STRESSLESS LESSON～れすれす	パズル	マックスファイブ	4,980円
97年3月下旬	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定
97年3月予定	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	バイオハザード2（仮）	AVG	カプコン	未定
	フィッシング甲子園II	フィッシング	キングレコード	（予）6,800円
	★SDガンダムG WORLD（仮）	SLG	バンダイ	（予）6,800円
	★くるみミラクル	SLG	バンプレスト	（予）5,800円
	スーパーロボットシューティング	シューティング	バンプレスト	（予）9,800円
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	（予）5,800円
	ランニング・ハイ	格闘レース	レックスエンタテインメント	未定
97年4月予定	★新戦記ヴァンゲイル	3Dアクション	ユーメディア	未定
97年5月予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
97年春頃予定	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	メックウォーリア2	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ザ・クロウ～シティ オブ エンジェルズ	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ドラゴンハート	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	★熱砂の惑星	RPG	ITOCHU	未定
	★30in 1 対戦でゴー！	オムニバス	ヴィジット	未定
	★サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	5,800円
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	棋太平（仮）	将棋	SPS	未定
	火竜娘（かりゅうじょう）ー高 悠環ー	AVG	ガスト	未定
	火竜娘（かりゅうじょう）ー柳 判官ー	AVG	ガスト	未定
	★マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士	RPG	ガスト	未定
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵（つわもの）	麻雀	カルチャーブレーン	5,800円
	★首都高バトルR	レーシング	GENKI	未定
	三國無双	対戦格闘	光栄	未定
	テストドライブ（仮）	レーシング	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	バブジー3D（仮）	アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	フェイクダウン（仮）	AVG	システムサコム	未定
	爆走兄弟レッツ＆ゴー ～燃えろ！ミニ四駆バトル（仮）	SLG	ジャレコ	未定
	ゼロ・ディバイド2	対戦格闘	ズーム	未定
	ファイナルファンタジータクティクス	SLG+RPG	スクウェア	未定
	GHOST in the SHELL～攻殻機動隊	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5,800円
	★チョロQ2	レーシング	タカラ	（予）5,800円
	★公開されなかった手紙	AVG	チームバグハウス（オンデマンド）	（予）5,800円
	★Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	未定
	イバラード～ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	未定
	覚悟のススメ	対戦格闘	トミー	（予）5,800円
	エースコンバット2	3Dシューティング	ナムコ	未定
	★ゼビウス3D／G デラックスエディション	シューティング	ナムコ	未定
	タイムクライシス	ガンシューティング	ナムコ	未定
	★バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定
	★魔法少女プリティサミー パート2 ～In The Julyhelm	AVG	パイオニアLDC	未定
	西暦1999～ファラオの復活	アクション	BMGビクター	5,800円
	ファイロ＆クロード	ARPG	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン（仮）	RPG	BMGビクター	未定
	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	（予）5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	MELT ～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	未定
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
97年夏頃予定	ツタンカーメンの遺言	AVG	ウィザード	未定
	飛龍の拳コレクション	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	ドラゴンボールGT（仮）	対戦格闘	バンダイ	未定
	グランド・セフト・オート（仮）	アクション	BMGビクター	未定
	スパイダー（仮）	アクション	BMGビクター	未定
	★アーマードコア	アクション	フロム・ソフトウェア	（予）5,800円
	★シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	（予）5,800円
97年予定	★Ash to Ash（仮）	SLG	イースリースタッフ	未定
	★ブリガンダイン～幻想大陸戦記（仮）	SLG	イースリースタッフ	未定
	あかずの間	AVG	ヴィジット	5,800円
	ザ・心理ゲーム2（仮）	占い	ヴィジット	未定
	★キング・オブ・ゲームス（仮）	その他	クレフ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	★日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル（仮）	ゴルフ	サンソフト	（予）6,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	★リンダキューブアゲイン	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★エーベルージュ	SLG	タカラ	（予）5,800円
	ガメラ2000	シューティング	デジタルフロンティア	未定
	★テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	★ナムコミュージアムVOL.5	オムニバス	ナムコ	未定
	ホタル	AVG	パイオニアLDC	未定
	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	RPGツクール3	ツール	アスキー	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	未定
	ダービースタリオンPS（仮）	競馬SLG	アスキー	未定
	★ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	未定
	峠MAX最速ドリフトマスター	レーシング	アトラス	（予）5,800円
	イレブンスアワー	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット ゴーズ トゥ ハリウッド	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ダカール'97	レーシング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	ナノテックウォリアー	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	ブラックドーン	3Dシューティング	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	★もうぢや	アクションパズル	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	DOKI DOKIプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	未定
	メイン・ローター（仮）	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	ビューポイント	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	アパッチ（仮）	フライトSLG	ガスト	未定
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 ザ・プレリュード（仮）	RPG	カルチャーブレーン	未定
	★スーパーチャイニーズワールド	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	クァンタムゲート～悪夢の序章	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	VIPER（仮）	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	パロウォーズ（仮）	SLG	コナミ	（予）5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	レーシングルーヴィー	レーシング	サミー	未定
	アウトライブZERO（仮）	RPG	サンソフト	未定
	いがらしみきおのスカイゴルケット	アクション	ジョルダン	未定
	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	ザウバー	シューティング	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン（ヘリパートI）	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	雷電DX（仮）	シューティング	セイブ開発	未定
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	がんばれ森川くん2号	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アリーナ（仮）	RPG	ソフトバンク	未定
	コブラ・ザ・シューティング	3Dシューティング	タカラ	5,800円
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女	RPG	タカラ	5,800円
	装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	ファーランドストーリー（仮）	RPG	TGL	未定
	キャット・ザ・リッパー ～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	ファイティングネットワーク ・リングス（仮）	対戦格闘	ナグザット	未定
	もってけたまごスペシャル（仮）	アクション	ナグザット	未定
	ガンバレット（仮）	ガンシューティング	ナムコ	未定
	★子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	未定
	競艇伝説（仮）	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.（スクォードロン）（仮）	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン（仮）	麻雀	日本物産	5,800円
	フォーミュラ・サーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	Jump KID（仮）	アクション	ニュー	未定
	NOëL 2（仮）	SLG	パイオニアLDC	未定
	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!	ボードゲーム	バリエ	未定
	ナージュリーブル 螺旋の相剋	SLG+RPG	バリエ	未定
	★地獄先生ぬ～べ～（仮）	SLG	バンダイ	未定
	銃夢（仮）	ARPG	バンプレスト	未定
	バトル・オブ……（仮）	SLG	バンプレスト	未定
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	オーガリアンー亜人伝ー（仮）	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス（仮）	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	ライアットスターズ	SLG+RPG	ヘクト	未定
	甲子園V	野球SLG	魔法株式会社	未定
	レーシングルービー	レーシング	MIZUKI	5,800円
	さるかにハムぞう	パズル	メディアワークス	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定

■発売中止が決定した作品……●スーパーモトクロスチャンピオンシップ（アクレイムジャパン）●X-MEN～チルドレン・オブ・ジ・アトム（カプコン）●ゲーム天国（ジャレコ）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●アローン・イン・ザ・ダーク2（エレクトロニック・アーツ・ビクター）11月8日●ゲームの達人2（サンソフト）未定●THE HIVE WARS（ケイエスエス）未定●アクチャー・ゴルフ（ナグザット）11月→97年1月●X-COM～未知なる侵略者（メディアクエスト）年内→97年1月●上海 グレート・モーメンツ（サンソフト）未定→97年1月17日●TFX（イマジニア）10月→11月下旬●ピンボール・ファンタジーズ・デラックス（バップ）10月中旬→10月25日●スターファイター3000（イマジニア）10月→11月下旬●童夢の野望 FIGP NIPPONの挑戦（OZクラブ）10月→10月25日●3Dレミングス（SCE Inter）未定→11月8日●V・テニス2（トンキンハウス）10月25日→11月29日●本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン（ビデオシステム）10月下旬→10月25日●アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥（ヒューマン）10月→10月25日●GO II Professional対局囲碁（毎日コミュニケーションズ）10月25日→11月下旬

PC-FX
PC-FX

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

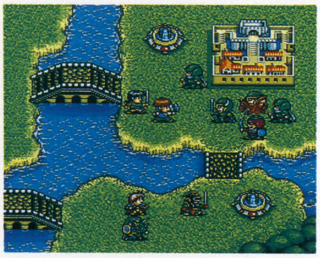
順位		タイトル/データ
1	初登場	ブルーブレーカー～剣よりも微笑みを ●NECホームエレクトロニクス ●RPG ●7,800円
2	初登場	きゃんきゃんバニーエクストラDX ●カクテルソフト ●AVG ●8,800円
3	初登場	チップちゃんキィーック！ ●カスタム／NEC HE ●アクション ●7,800円
4	前1位	同級生2 ●NECインターチャネル ●AVG ●8,800円
5	↑再登場	デアラングリッサーFX ●メサイヤ／NEC HE ●SLG ●7,800円

シリーズ最新作
人気の美少女SLG，いよいよ年末に登場

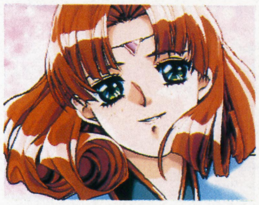
いわゆる美少女ゲームでありながら，一般のゲームにもおとらない高いゲーム性で人気を得た『ドラゴンナイト』シリーズ。その最新作が，ついにFXに登場する。

パソコン版とのちがいは，FXの能力をフルに活かした美麗グラフィックや，各キャラの声に人気声優陣を起用している点。戦闘マップも一部（とくに後半が）変更されているということなので，パソコン版をプレイしたユーザーも十分楽しむことができるだろう。

また，操作システムも大幅に変更され，よりユーザー・フレンドリーな仕様になっている。戦闘時間が長いSLGでは，こうしたこまかい変更点はうれしいところ。もちろん竹井正樹描き下ろしによるオリジナル・ビジュアルも，多数追加されているぞ。（八巻将之）



▲RPGだった前作までとちがい，『4』はSLGになっている。心してかかろう！



◀竹井正樹の描く美麗グラフィックは健在だ

ドラゴンナイト4
■NECアベニュー　■SLG
■8,800円　■12月20日発売予定

©1996 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf

DataBase PC-FX新作発売予定表
『アニメフリーク』第4弾が登場。延びていた『ファーランド』は11月8日に。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月6日	アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄／NEC HE	未定
12月20日	ドラゴンナイトIV	SLG	NECインターチャネル	8,800円
12月予定	ファイアーウーマン　纏(まとい)組	SLG	徳間書店／NEC HE	未定
冬頃予定	★アニメフリークFX VOL. 4	ディスクマガジン	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
	ラスト インペリアル プリンス(仮)	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	未定
未定	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	卒業R～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	スパークリングフェザー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	惑星攻撃隊りとるキャッツ(仮)	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遙かなるオーガスタ3(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム(パック・イン・ソフト／NEC HE)未定●ファーランドストーリーFX(TGL／NEC HE)11月→11月8日

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

3DO
3 DO

さまざまなウワサがささやかれる松下電器の「M2」だが，近々正式発表があるようだ。はたしてどのようなマシンなのか……。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル/データ
1	―	バトルチェス ●インタープレイ ●チェス ●7,800円
2	↑前3位	バーチャルカメラマン パート4 ●ナグザット ●アクション ●8,800円
3	↑再登場	デイドラス ～エピソード1：難破船のエイリアン ●HATNET ●AVG ●9,800円
4	前1位	バーチャルカメラマン パート5 ●ナグザット ●アクション ●8,800円
5	↑再登場	テーマパーク ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●SLG ●7,800円

DataBase 3DO新作発売予定表
ランキングの作成も困難になってきた。来月からコーナー縮小の予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	キッズTV	AVG	スタジオ3DO	未定
	スターファイター	シューティング	スタジオ3DO	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	スタジオ3DO	未定
	Po'ed(ピーオード)	シューティング	スタジオ3DO	未定
	フェニックス3	アクション	スタジオ3DO	未定
	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予) 6,300円
	Dの食卓2(M2)	AVG	ワープ	8,800円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	4,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ライズ オブ ザ ロボット(マルチソフト)未定●即戦力の定石(G.A.M.)96年●テレビのツボ～迷プロデューサー伝説(MBS企画／日本アソビプラン)未定

バーチャルボーイ
VIRTUAL BOY

現在，本体の出荷が停止されているバーチャルボーイ。あいかわらず今月もトクに目立った動きはありません。残念。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル/データ
1	前1位	マリオズテニス ●任天堂 ●テニス ●4,900円
2	↑再登場	レッドアラーム ●T＆Eソフト ●3Dシューティング ●4,900円
3	↑再登場	ジャックBros.の迷路でヒーホー！ ●アトラス ●アクション ●4,980円
4	前2位	ギャラクティックピンボール ●任天堂 ●ピンボール ●4,900円
5	前5位	バーティカルフォース ●ハドソン ●シューティング ●4,980円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表
本数がちょこっと減りました。来月も減るかもしれません。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ドラえもん ～のび太のドキドキ！おばけランド	アクション	エポック社	5,500円
	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	アウト・オブ・ザ・デスマウント	シューティング	J・ウイング	(予) 6,800円
	バウンド・ハイ！	アクション	任天堂	未定
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■発売中止が決定した作品……●ヴァーチャルガンマン(ビクターソフト)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●新日本プロレスリング 激闘伝説(トミー)未定

スーパーファミコン

SUPER FAMICON

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

初登場1位に輝いたのは，人気シリーズ最新作『ウィザードリィ・外伝IV』。先月10位の『ロマンシング　サ・ガ3』が今月は3位にいるのは……？

順位	前回	タイトル / データ
1	初登場	ウィザードリィ・外伝IV～胎魔の鼓動 ●アスキー ●RPG ●8,000円
2	初登場	実況パワープロレスリング'96～マックスボルテージ ●コナミ ●プロレス ●7,980円
3	↑前10位	ロマシング　サ・ガ3 ●スクウェア ●RPG ●11,400円
4	前4位	海のぬし釣り ●パック・イン・ビデオ ●フィッシング ●7,800円
5	前5位	星のカービィ スーパーデラックス ●任天堂 ●アクション ●7,500円
6	↑前9位	大戦略エキスパートWWII WAR IN EUROPE ●アスキー ●SLG ●9,800円
7	初登場	す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス ●コンパイル ●アクションパズル ●6,800円
8	前6位	ダービースタリオン96 ●アスキー ●競馬SLG ●12,800円
9	初登場	マジカルドロップ2 ●データイースト ●アクションパズル ●7,800円
10	初登場	スーパーニチブツマージャン4 基礎研究編 ●日本物産 ●麻雀 ●7,500円

どんどど

ドンキー，今度は行方不明!?

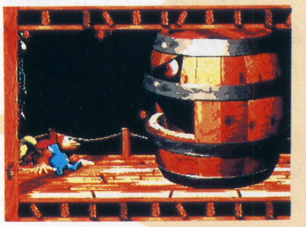
スーパーファミコンの火も消えてしまうかと思われた今日このごろだが，先月にひきつづき，またまた任天堂から新作ソフトの発表があった。それも，これまで大好評だった『スーパードンキーコング』シリーズの最新作だというからオドロキ！　前作ではさらわれる役どころのドンキーだったが，今回はディディーとともに行方不明に。というわけで，今回の『3』でもディクシーが大活躍！　新キャラクターのディンキーコングといっしょに，はたしてドンキーを見つけだせるのか？（加藤義文）

今月の新作

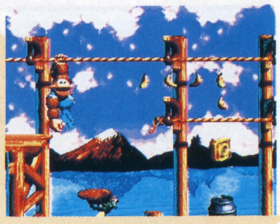
先月から，任天堂が新タイトルを発売してはいるが，絶対的に発売本数が少ないのは，もはやしかたないのだろうか……？　さて，今月注目すべきはやっぱり『スーパードンキーコング3』。コンピュータ・グラフィックスで描かれたキャラクターが動くのを見ていると，そんじょそこらの新世代機ソフトにはまだまだ負けないと思うんだけど……？

スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島

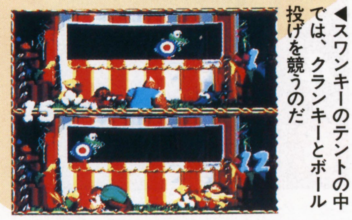
11／23　■任天堂　■アクション　■6,800円　■32メガ・カートリッジ



CGアニメーションが話題を呼んだ，大人気シリーズの第3弾。前作のヒロイン，ディクシーと，新登場の赤ちゃんコングのディンキーが，新たな冒険の舞台にのぞむ。謎解きの要素が付加された。



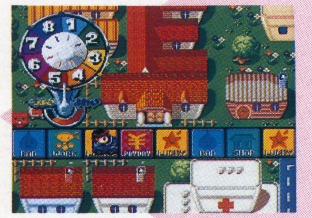
▶美しいコースには仕掛けがいっぱい。ボスたちもさらにパワーアップ！



◀スワンキーのテントの中では，クランキーとボール投げを競うのだ

スーパー人生ゲーム3

11／29　■タカラ　■ボードゲーム　■5,980円　■16メガ・カートリッジ



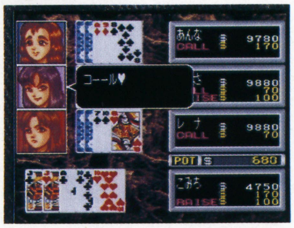
『スーパー人生ゲーム』シリーズ第3弾。今回は，4種類から選べるマップや，プレイヤーが設定した星座の設定により，途中で起こるイベントの数々が変化。最大4人までの同時プレイができる。

▶ボタンを押す位置によって力加減を調整できるパワーメーターを採用

◀ゲームマスに止まったときのミニゲームは，四つの中から自分で選べるのだ

ニチブツコレクション1

11／29　■日本物産　■テーブル　■7,980円　■16メガ・カートリッジ



同社から発売されている『攻略カジノバー』と『祇園花』の2タイトルが，1本のソフトになって登場。ブラックジャックや大富豪，こいこい，花合わせ，おいちょカブなどのゲームが楽しめる。

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

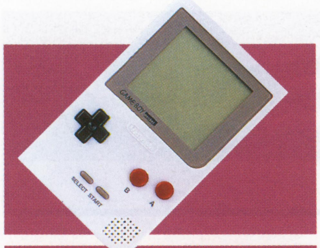
『ドラクエIII』の発売日が12月6日に決定した（価格は8,700円）。ニンテンドウ64で発売が予定されていた『Cu-On-Pa』がスーファミに登場。来月はスーファミ最後の新作ラッシュになるか？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月下旬	VS.コレクション	オムニバス	ボトムアップ	6,980円
	Parlor！Mini 4 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	5,800円
12月6日	スーパーファミコン　ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ…	RPG	エニックス	8,700円
	桃太郎電鉄ハッピー	ボードゲーム	ハドソン	8,300円
12月13日	実戦パチスロ必勝法ツイン（仮）	パチスロ	サミー	未定
12月20日	ミニ四駆シャイニングスコーピオン ～レッツ＆ゴー!!	レーシング	アスキー	8,800円
	ピノキオ	アクション	カプコン	7,500円
	忍たま乱太郎3	未定	カルチャーブレーン	（予）6,980円
	★西陣パチンコ3（仮）	パチンコ	ケイエスエス	7,800円
	★Cu-On-Pa（クオンパ）	パズル	T＆Eソフト	6,800円
	★BUSHI青龍伝～二人の勇者	ARPG	T＆Eソフト	8,700円
	ボンバーマンビーダマン	シューティング	ハドソン	5,980円
12月下旬	すごろく銀河戦記	ボードゲーム	ボトムアップ	6,980円
12月予定	★プロ指南　ウルトラ麻雀　兵	麻雀	カルチャーブレーン	6,980円
	★野球（仮）	野球	カルチャーブレーン	（予）6,980円
	★ニチブツコレクション2	テーブルゲーム	日本物産	7,980円
	同級生2	AVG	バンプレスト	（予）7,980円
	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	（予）7,980円
冬頃予定	ドナルドダックのマウイマラード	アクション	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ（仮）	ボードゲーム	ケイエスエス	（予）10,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年3月予定	★プロ野球　熱闘パズルスタジアム（仮）	パズル	ココナッツジャパン エンターテイメント	（予）6,800円
97年春頃予定	忍たま乱太郎スポーツ（仮）	未定	カルチャーブレーン	6,980円
未定	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	未定
	勾玉伝説	アクション	エニックス	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800／9,800円
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■発売中止が決定した作品……●ポカホンタス（カプコン）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●リングにかけろ（メサイヤ）未定●G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ（イマジニア）未定／価格未定→12月／7,980円●ストリートファイターZERO2（カプコン）96年→12月20日



ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

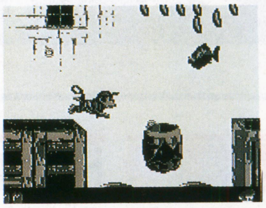
順位	前回	ソフト
1	↑前2位	**ポケットモンスター・赤** ●任天堂 ●RPG ●3,900円
2	↑前3位	**ポケットモンスター・緑** ●任天堂 ●RPG ●3,900円
3	↑再登場	**星のカービィ2** ●任天堂 ●アクション ●3,900円
4	↑再登場	**熱闘！ザ・キング・オブ・ファイターズ** ●タカラ ●対戦格闘 ●4,500円
5	前1位	**モグラーニャ** ●任天堂 ●アクションパズル ●3,900円

冒険ふたたび

痛快アクション・ゲーム第2弾登場！

今月紹介するのは『スーパードンキーコングGB』につづくアクション・ゲームの第2弾『ドンキーコングランド』。キャプテンクルール一味にさらわれたドンキーコングをたすけるため，ディディーとディクシーが活躍する横スクロール型のアクションだ。

船上や水中など変化に富んだステージが舞台の楽しいゲームになりそうだが，もちろん行く手にはさまざまなワナがプレイヤーを待ち受けている。ぶじドンキーコングを救出できるかどうかはプレイヤーの腕しだいだ。（八巻将之）



◀今回はディディーにくわえ，ディクシーも登場する

ドンキーコングランド

■任天堂 ■アクション
■3,000円 ■11月23日発売予定

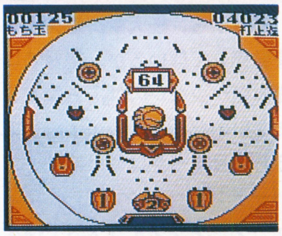
今月の新作

『ドンキーコングランド』をのぞく3タイトルは，どれも複数の作品を1本にまとめたゲーム集。『ナムコギャラリー』や「ゲーム缶」シリーズがヒットしたことで最近ハヤリのこのスタイルだが，これは他ハードには見られないゲームボーイ・ソフトの特徴といえるだろう。年末商戦に向けて新作のラインナップも増えてきている。ゲームボーイは，まだまだ健在だ。

スーパーゲームボーイ対応

パチ夫くんゲームギャラリー

11／22 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■オムニバス ■4,300円 ■4メガ・カートリッジ

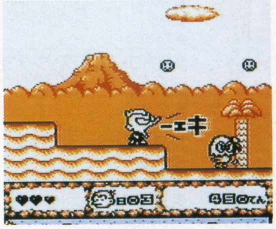


過去にゲームボーイで発売された『パチ夫くん』シリーズ4作品を1本にまとめて発売。24機種のパチンコ台で遊ぶことができる。本作または『パチ夫くんキャッスル』との通信対戦プレイも可能。

スーパーゲームボーイ対応

原人コレクション

11／22 ■ハドソン ■アクション ■3,980円 ■8メガ・カートリッジ

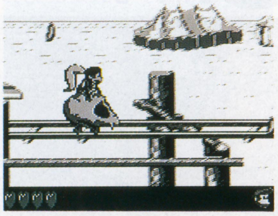


ゲームボーイで発売された「GB原人」シリーズ3作品を1本にまとめて発売。『GB原人ランド』では6種類のミニゲームが楽しめる。パッケージが缶になっている「ゲーム缶」シリーズ第3弾。

スーパーゲームボーイ対応

ドンキーコングランド

11／23 ■任天堂 ■アクション ■3,000円 ■4メガ・カートリッジ

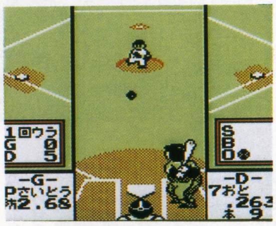


『スーパードンキーコングGB』シリーズ第2弾。さらわれたドンキーコングの救出のため，ディディーとディクシーがクロコダイル島を冒険する。ステージは船上，水中，コースターなど多彩。

スーパーゲームボーイ対応

ナムコギャラリーVOL.2

11／29 ■ナムコ ■オムニバス ■3,980円 ■4メガ・カートリッジ



同社の名作を復刻するシリーズの第2弾。今回は『ディグダグ（国内版&海外版）』『ファミスタ4』『ドルアーガの塔』『ギャラクシアン』の4本を収録している。『ファミスタ4』は最新データ版。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

『シレンGB』は11月22日発売に。『合格ボーイ』は教育ソフトだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月13日	★合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900	教育	イマジニア	2,050円
	★合格ボーイシリーズ①英単語ターゲット1900 スペシャルエディション	教育	イマジニア	2,980円
12月20日	スーパーブラックバスポケット	フィッシング	スターフィッシュ	4,980円
12月27日	★チャルボ55	アクションパズル	日本システムサプライ	3,800円
12月予定	★スーパーチャイニーズファイターGB	アクション	カルチャーブレーン	3,980円
97年1月予定	★シェラザード伝説 ザ・プレリュードGB（仮）	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
97年2月下旬	★麻雀伝説 兵	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
未定	マジェスティック・マジシャン（仮）	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ（13色）対応ソフト				
12月6日	桃太郎コレクション2	オムニバス	ハドソン	3,980円
12月13日	ぽけっとぷよぷよ通	アクションパズル	コンパイル	3,900円
12月20日	ボンバーマンGB3	アクション	ハドソン	3,980円
12月予定	はじめてのおつかい	アクションパズル	ケムコ	未定
	ミニ4ボーイ（仮）	SLG	J・ウイング	3,980円
	みどりのマキバオー	アクション	トミー	（予）3,900円
	クレヨンしんちゃん オラのごきげんコレクション	オムニバス	バンダイ	（予）3,980円
	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪創造主現る！	RPG	バンダイ	（予）4,500円
	名探偵コナン 地下遊園地殺人事件	AVG	バンダイ	（予）3,980円
未定	ミニ四駆GBレッツ＆ゴー	RPG	アスキー	未定
	バーチャル飛龍の拳GB（仮）	対戦格闘	カルチャーブレーン	4,200円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●パズル忍たま乱太郎GB（カルチャーブレーン）10月25日→11月1日●不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物（チュンソフト）96年→11月22日

★……今月DataBaseに初登場した新作

PCエンジン

PC ENGINE

予定されていたタイトルがドンドン延期，または消えていく今日このごろ。今年の年末が最後の一花になるのか？

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	ソフト
1	前1位	**DE・JA** ●NECインターチャネル ●AVG ●7,800円
2	↑前5位	**GO！GO！バーディチャンス** ●NECホームエレクトロニクス ●ゴルフSLG ●7,800円
3	↑再登場	**卒業II～ネオ・ジェネレーション** ●リバーヒルソフト ●SLG ●8,800円
4	前4位	**プリンセスメーカー2** ●NECホームエレクトロニクス ●SLG ●8,200円
5	↑再登場	**スチームハーツ** ●TGL ●シューティング ●8,800円

DataBase PCエンジン新作発売予定表

『魔導物語 I 』の発売日決定。ついに2タイトルが消えました。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼スーパーCD-ROM²				
秋頃予定	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン I & 2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
12月13日	魔導物語 I ～炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	（予）7,800円

ゲームギア
GAME GEAR

HOT5
今月の売れ筋ソフト

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	↑前2位	ねこ大すき！	セガ	SLG	4,800円
2	前1位	パズルボブル	タイトー	パズル	4,800円
3	↑再登場	ソニックドリフト	セガ	レーシング	3,800円
4	前4位	バーチャファイターMini	セガ	対戦格闘	4,800円
5	↑再登場	ばくばくアニマル	セガ	アクションパズル	3,800円

GG&ミニ

サターン・ソフトがゲームギアに乱入!?

今月発売される『GGポ～トレ～ト』2作と『パンツァードラグーンMINI』をくわしく紹介しよう。

まずは『GGポ～トレ～ト』。これは，サターンで好評を博した『CGポートレート』をベースにしたキャラクターCG集だ。オリジナル・グラフィックを鑑賞できるファン必携のアイテムになっている。今回発売されるのは『バーチャファイターキッズ』の結城　晶とパイ・チェンの2作。『キッズ』なのでカワイイCGが楽しめるぞ。結果しだいでグラフィックが変化するミニゲームも収録されており，楽しみながらCGを鑑賞できる。

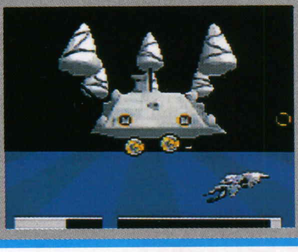
『パンツァードラグーンMINI』はサターンでヒットした3Dシューティングの移植作。性能のことなる3タイプのドラゴンから1匹を選び，全5面を攻略していく。バルカン攻撃とホーミング弾をうまく使いわけることがステージ攻略のコツだ。さすがにサターン版そのままとはいかないが，デフォルメされたファンシーな世界観やキャラ，BGMなど，うまく原作の世界観を再現しているぞ。（八巻将之）

GGポートレートシリーズ

パンツァードラグーンMINI

▲能力のことなる3タイプのドラゴンの中から自機（自竜？）を選択できる

▼難易度は比較的，低く設定されている。全面クリアをめざせ！



GGポ～トレ～ト ゆうき あきら

11／1　■セガ　■CG集　■3,800円　■4メガ・カートリッジ

『バーチャファイターキッズ』の人気キャラがポートレートになって登場。シリーズ第1弾は結城　晶。ボール蹴り，かわら割りなど，成績によりグラフィックが変化するミニゲーム5種類も収録。

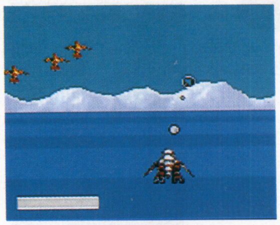
GGポ～トレ～ト ぱい ちぇん

11／22　■セガ　■CG集　■3,800円　■4メガ・カートリッジ

『GGポ～トレ～ト』シリーズ第2弾はパイ・チェンの登場。デフォルメされた彼女のオリジナルCGが堪能できる。ボタン連打でキリンの首を伸ばしたり，自転車をこぐなどのミニゲームも楽しめる。

パンツァードラグーンMINI

11／22　■セガ　■3Dシューティング　■4,800円　■4メガ・カートリッジ



［サターンから移植］サターンの人気3Dシューティングをゲームギアに移植。サターン版にくらべ難易度は低く設定されており，誰でも手軽に楽しめる。3タイプのドラゴンの中から自機を選択可能。

Data Base ゲームギア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
12月13日	Gソニック／アクション／セガ／4,800円
12月予定	ペット倶楽部（仮）／SLG／セガ／4,800円
未定	ミッキーとミニーのハッピーダイアリー／その他／セガ／未定

プレイディア
PLAYDIA

低年齢向けの教育媒体的な側面を持つプレイディア。それなりに普及してもよいハードに思えるけど実際にはムズかしい？

Data Base プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	きかんしゃトーマスのかずといろとかたちのおはなし／教育／バンダイ／5,800円
未定	それゆけ！アンパンマン（仮）／未定／バンダイ／（予）4,800円
未定	ニュートンミュージアム遥かなる宇宙（仮）／図鑑／バンダイ／（予）3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●けろけろけろっぴ～ウキウキパーティーランド!!（バンダイ）未定●ドラえもん～ドキドキ！どうぶつ大冒険！（バンダイ）秋頃→未定

レーザーアクティブ
LASERACTIVE

毎月毎月このスペースのコメントには困らされています。新作ソフトの開発は進んでいるという話ですが……。

Data Base レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼LD-ROM²	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
▼メガLD	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
未定	NHK中国語会話（仮）／教養／パイオニア／未定

アーケードゲーム

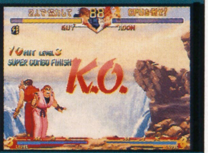
ARCADE GAME

HOT 10
今月の人気ソフト

今月は4タイトルが初登場している。1位から7位までは対戦ゲーム，8位以下は，思わず連コインしてしまう「女の子」ゲームとなっているのがおもしろいところだ。

1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
前1位
●SNK
●対戦格闘

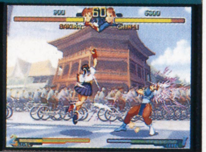
2 ストリートファイターZERO2ALPHA
↑前7位
●カプコン
●対戦格闘



3 バーチャファイター3
初登場
●セガ
●対戦格闘

4 バーチャファイター2
↑前5位
●セガ
●対戦格闘

5 ストリートファイターZERO2
前2位
●カプコン
●対戦格闘



6 ↑前8位 電脳戦機バーチャロン
●セガ
●3Dアクション

7 初登場 X-MEN VS. ストリートファイター
●カプコン
●対戦格闘

8 初登場 クイズなないろドリームス虹色町の奇跡
●カプコン
●クイズ

9 前3位 子育てクイズ マイエンジェル
●ナムコ
●クイズ

10 初登場 ダンシングアイ
●ナムコ
●アクション

やっぱサイドリ 新感覚のラリーゲームが登場するぞ

コナミのレースゲーム最新作は，南フランスのおしゃれな市街地を舞台にしたラリーゲーム。いままでのレースゲームになかった魅力と新フィーチャーを満載している意欲作だ。

▶おしゃれな市街地を小型スポーティ・カーが駆け抜ける。爽快なラリーだ

目新しいのは，コース（街）の中を自由に走ることができる「フリーマップシステム」と，業界初のサイドブレーキを使ったクイックターン。フリーマップシステムは，ルート選択という新しい戦略を生んでいるし，クイックターンは小型スポーティ・カーの操作感覚を実現するのにひと役買っているのだ。

ゲームモードは全部で四つ。従来のような初級，上級，超上級に加えて，市街地内でカーチェイス式の鬼ごっこが楽しめる「鬼ごっこモード」も搭載している。通常のレースゲームとはちがった楽しみも味わえるぞ。　（開田清隆）

GTIクラブ
■コナミ　■レーシング
■11月発売予定

今月の新作

今月はやっぱり『ウォーザード』かな。ほかでは，弾避けがアツい縦シュー『マクロスプラス』や，走っているだけでも楽しい『GTIクラブ』あたりに人気が集まりそう。

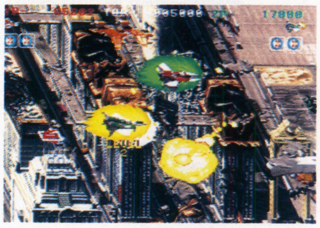
マクロスプラス

11／中
■バンプレスト
■シューティング

同名のOVAを題材にした縦スクロール・シューティング。自機は三つの機体から選択可能で，それぞれが3タイプの攻撃形態を持っている。全7ステージ。高品位CGを使った演出も見られる。

セカンドアースグラティア

11／中
■ジャレコ
■シューティング



クォーター・ビューで展開される横スクロール・シューティング。対空ショット，対地ボム，画面内の敵にダメージをあたえる「ハイパー」の三つの武器を駆使して全7ステージを戦う。

3on3ダンクマッドネス

11月
■ビデオシステム
■ストリートバスケ

4人対戦も可能なバスケットボール。実際のプレイヤーの動きを取り込んだ3000パターンにもおよぶ多彩なアクションがウリ。派手なプレイを簡単に行なえるテクニカルボタンが装備されている。

GTIクラブ

11月
■コナミ
■レーシング

美しい都市を舞台にくり広げられるラリーレース。自由に街中を走ることができるフリーコースマップを採用しているほか，サイドブレーキを使ったクイックターンなどのテクニックも楽しめる。

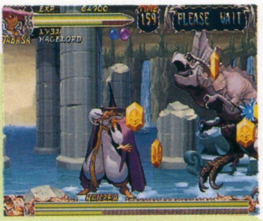
パズルボブル3

11月
■タイトー
■パズル

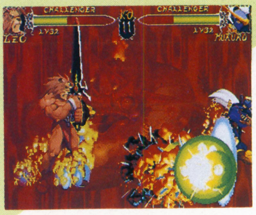
家庭用ゲーム機にも移植された人気パズルの4作目。使用キャラが攻撃方法のことなる8人から選択できるようになったほか，天井反射のテクニックや特殊バブルの追加でプレイの幅が広がっている。

ウォーザード

11／中
■カプコン
■格闘アクション



▶CPUがあやつるのは、画面半分近くもある巨大なモンスターたち。手強いぞ

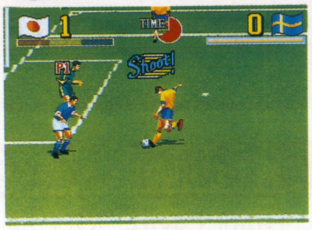


◀魔法の玉「ミスティックオーブ」を手に入れれば、強力な技が使用できる

ファンタジー世界を題材にした格闘ゲーム。モンスターと闘う対CPU戦では、パスワードでの継続プレイが可能なほか、成長させたキャラを対2P戦で使うこともできる。「CPシステムIII」第1弾。

得点王 炎のリベロ

10／16
■SNK
■サッカー ■MVS



ワールドカップをモチーフにした，人気サッカーの第4弾。新システムとして，選手の能力に影響する「エキサイトゲージ」を装備している。世界80か国の中から使用チームを選択可能。

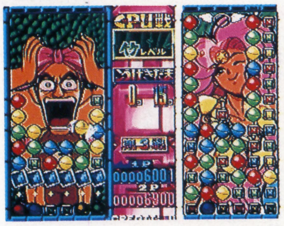
サムライスピリッツ天草降臨

10／25
■SNK
■対戦格闘 ■MVS

人気シリーズの第4弾。システムは『斬紅郎無双剣』をベースに，「怒り爆発」や「14連斬」といった新フィーチャーを付加した。2名の新キャラが登場するほか，旧シリーズの人気キャラ3名が復活。

対戦とっかえだま

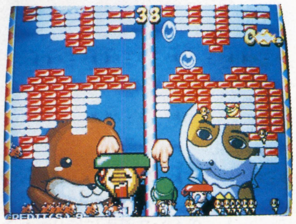
10／中
■コナミ
■アクションパズル



下からせり上がってくる「たま」の位置を変えて，同じ色をそろえて消していく。連鎖により「こうげきだま」を相手に送って攻撃できる。キャラのボイスには林原めぐみなどの人気声優を起用。

さるかにハムぞう

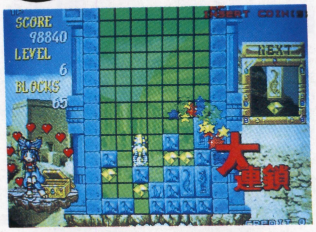
10／下
■カネコ
■アクション



人気のキャラクターを使用した対戦型ブロックくずし。ブロックを消すことによって自分のフィールドを広げれば，相手の行動範囲をせばめることが可能。個性的でかわいい6キャラが登場する。

クレオパトラフォーチュン

10／下
■タイトー
■アクションパズル



対戦型の落ちものパズル。棺，宝石を岩や壁などで囲む「囲み消し」と，同じブロックを横一列に並べる「並べ消し」の二つのテクニックでブロックを消していく。隠しボーナスもある。

ギャルズパニック4遊

9／20
■カネコ
■アクション

シルエットをラインで囲んでいく陣取りアクション。敵の攻撃をかわしながら，全体の80%を囲めばステージ・クリアとなる。対戦プレイも可能で，背景には個性豊かな7人の女の子が登場。

テイルズ オブ ザ アラビアンナイト

9／上
■タイトー
■ピンボール

アラビアンナイトの物語をピンボール化。七つのショート・ストーリーをクリアして宝石を集め，プリンセスを救出する。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『ソニックウイングス』の新作が発表された。年内は落ち着きそう？

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
2月上旬	ワールドクラスボウリング	ボウリング	アーク
6月上旬	パネルバラエティー赤丸Q上昇 ～ドントア～ル	クイズ	中日本リース
11月予定	★ソニックウイングス 4（仮）	シューティング	ビデオシステム
12月予定	クイズドレミファグランプリ 3	クイズ	コナミ
	まじかるでーと～ドキドキ告白作戦	オムニバス	タイトー
年内予定	ジャンジャンパラダイス	麻雀	カネコ
	ユキブタマン（仮）	アクション	カネコ
97年2月予定	麻雀ハイパーリアクション 2	麻雀	サミー
97年春頃予定	あすか120%（仮）	対戦格闘	カネコ
	シューティング（仮）	シューティング	カネコ
97年予定	★対戦麻雀ファイナルロマンス 4	麻雀	ビデオシステム
未定	アルティメイトドメイン（仮）	対戦格闘	アトラス
	グルーヴ・オン・ファイト	対戦格闘	アトラス
	ヴァンパイアIII（仮）	対戦格闘	カプコン
	スターグラディエイター 2（仮）	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイター EX	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターIII（仮）	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	ソーラーアサルト	3Dシューティング	コナミ
	セガスキー ・スーパージャイアントスラローム（仮）	スキー	セガ
	Gダライアス	シューティング	タイトー
	アルペンレーサー 2	スキー	ナムコ
▼MVS対応			
秋頃予定	ゴーストロップ	アクション	データイースト
96年予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	ティンクルスタースプライツ	シューティング	ADK
	へべれけのペアペアウォーズ	アクション	サンソフト
	ネオ・ボンバーマン（仮）	アクション	ハドソン
▼ST-V対応			
秋頃予定	クイズおまえにPiponチョ！	クイズ	データイースト
	紫炎龍	シューティング	童
96年予定	コットン 2	シューティング	サクセス
97年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
▼ピンボール			
未定	エアボーン	ピンボール	カプコン
	スケアードスティフ	ピンボール	タイトー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●わくわく7（サンソフト）10月→11月下旬●ステークスウィナー2（ザウルス）9月下旬→9月14日●エアウォーカーズ（データイースト）10月→秋頃●ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ（ビスコ）9月25日→10月中旬●ギャルジャン（童）秋頃●ガン・ドッグズ（セイブ開発）10月→10月下旬●マジカル頭脳パワー!!（セガ）9月下旬→10月下旬●ファイターズインパクト（タイトー）9月下旬→9月中旬●ギャロップレーサー（テクモ）9月26日→9月30日●トーキョーウォーズ（ナムコ）9月下旬→9月26日

★……今月DataBaseに初登場した新作

ネオジオ

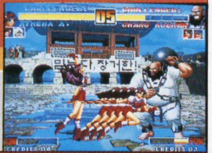
NEO・GEO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『KOF'96』が初登場でトップとなった。人気のシリーズだけあって，カートリッジ版でもかなり売れたようす。ほかの9タイトルは，すべてCD版となっている。

1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

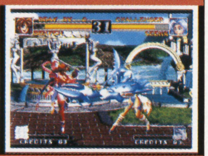


初登場
●SNK
●対戦格闘
●32,000円

2 ニンジャマスターズ～覇王忍法帖(CD)

初登場
●ADK
●対戦格闘
●7,800円

3 神凰拳(CD)



前1位
●ザウルス
●対戦格闘
●7,800円

4 超鉄ブリキンガー(CD)

初登場
●ザウルス
●シューティング
●6,800円

5 ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝・普及版(CD)

↑前6位
●SNK
●対戦格闘
●7,800円

6 前2位 メタルスラッグ(CD)
●ナスカ
●アクション
●7,800円

7 前5位 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(CD)
●SNK
●対戦格闘
●7,800円

8 ↑再登場 リアルバウト餓狼伝説(CD)
●SNK
●対戦格闘
●8,800円

9 前7位 マジカルドロップ2(CD)
●データイースト
●アクションパズル
●6,800円

10 ↑再登場 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(CD)
●SNK
●対戦格闘
●8,800円

キミがリベロだ

『得点王』の第4弾が登場！

今月紹介するのは，人気サッカー・ゲーム『得点王』シリーズの最新作『炎のリベロ』だ。前作までと同様，サッカー最大のイベントである「ワールドカップ」を題材としており，今回は過去最多の80か国のチームが登場する。

システム面での変更点は，戦況に変化をあたえる「エキサイトゲージ」が搭載されたこと。ゲージは，ドリブルやパスをすればタマっていき，量におうじて2～3段階に選手の能力が変化する。上昇すればオフェンス力が上がるので，試合を有利に展開できるのだ。

ゲームモードは「ワールドチャンピオンシップ」と「SNKフットボールチャンピオンシップ」の二つ。「SNK～」では，テリーやリョウがメンバーの「SNKスーパースターズ」とのドリームマッチ・イベントもあるぞ。(開田清隆)

得点王 炎のリベロ
■SNK ■サッカー
■(カートリッジ)29,800円／12月20日発売予定
(CD-ROM)価格未定／発売日未定

▲ボールを持って敵ゴールに近づくと，シュート・チャンス画面に切り替わる

▶80のチームは，それぞれの性能がことなっている

©SNK 1996

デモは必見！

CD版『'96』のお楽しみ

CD版の『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』では，ボスである神楽ちづる，ゲーニッツがプレイヤー・キャラとして使用できる。対2P戦，CPU戦のどちらでも使うことができ，CPU戦には専用のデモ，エンディングが用意されているのだ。ちづるの場合は京，庵との「三種の神器チーム」を組んだとき，ゲーニッツはちづる以外のキャラと組んだ場合に，そのデモを見ることが可能。ともに『KOF』ファンは必見の内容だ。

また先月紹介した「サバイバーモード」以外に，クリアしたチームのデモが見られる「デモ再生モード」も装備されているぞ。

神楽ちづる&ゲーニッツ使用コマンド
キャラ選択画面のとき，スタート・ボタンを押しながら⬆+B，➡+C，⬅+A，⬇+D

◀コマンドを入力すれば選択画面に2人が登場

▶ちづる対ゲーニッツという夢の対戦も可能だ

今月の新作

今月発売されるのは『サムスピ天草降臨』と『風雲タッグ』のカートリッジ版。どちらもCD版が近日発売だけど，対戦マニアは先行のカートリッジ版で練習しなくちゃね。

サムライスピリッツ天草降臨

11/29 ■SNK ■対戦格闘 ■32,000円 ■378メガ・カートリッジ

多くの固定ファンを持つ，剣術アクションの第4弾。新キャラが2名登場するほか，タムタムをはじめとする旧シリーズの人気キャラが復活している。「怒り爆発」などの新システムを採用。

DataBase

ネオジオ新作発売予定表

来月には『わくわく7』が登場する。『真説サムライ』は来春に延期。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
12月13日	ステークスウィナー2	競馬	ザウルス	29,800円
12月20日	得点王 炎のリベロ	サッカー	SNK	29,800円
12月27日	わくわく7	対戦格闘	サンソフト	29,800円
未定	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ	未定
▼ネオジオCD				
12月27日	サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK	8,800円
96年予定	QP	オムニバス	サクセス	未定
97年春頃予定	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	8,800円
未定	得点王 炎のリベロ	サッカー	SNK	未定
	風雲スーパータッグバトル	対戦格闘	SNK	未定
	NEO Mr.Do!	アクション	ビスコ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●風雲スーパータッグバトル(SNK)10月／価格未定→11月8日／32,000円

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●9月第5週
36位 ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.4（キングレコード）／8,720枚
58位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96・アレンジサウンドトラックス（ポニーキャニオン）／5,430枚
●10月第1週
59位 ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.4（キングレコード）／6.300枚
79位 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96・アレンジサウンドトラックス（ポニーキャニオン）／4,190枚
82位 アンジェリーク外伝～無限音階～音楽集（光栄）／4,040枚
●10月第2週
25位 月刊ときめきメモリアルNo.3（キングレコード）／14,860枚
65位 銀河お嬢様伝説ユナGALAXY WAVE'96「秋だ！おイモだ！遠足だ！」（キングレコード）／4,980枚
89位 ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 Vol.4（キングレコード）／3,300枚
95位 アンジェリーク～SOIREE～ラ・シャンソン・ドゥ・シーニュ（光栄）／3,130枚
●10月第3週
54位 月刊ときめきメモリアルNo.3（キングレコード）／6,530枚
●10月第4週
79位 月刊ときめきメモリアルNo.3（キングレコード）／3,910枚
80位 ラストブロンクス～東京番外地～サウンドトラックスVSクラブミックス（アイノックスレコード）／3,830枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

舞台に，馬

篠崎正嗣氏インタビュー

先月の新作コーナーで紹介した『オウガ』シリーズのアレンジ・アルバムを手がけたのは，テレビ番組のテーマ曲やアニメ音楽，ファッション・ショーのBGMなど，さまざまな場所で音楽活動を展開している篠崎正嗣氏。最近では選挙速報のテーマも作曲したという篠崎氏からうかがったお話の一部を掲載する。**（聴き手：中村京子，小石朋仁）**

――GMのアレンジをなさるのは，これがはじめてですか？

篠崎：いえ，『ファイナルファンタジー』のボーカル・バージョンのアレンジの一部をやったことがあります。ゲームのオリジナル・サウンドのアレンジではなかったですが。

――原曲を聴かれたときの感想というのはありましたか？

篠崎：原曲の時点でかなりできあがっていた曲なんで，「これは大変だぞ」というのがありましたね。イメージを壊したくなかったんで，それをくずさないようにしました。なるべく原曲に近いままアレンジするには，どういうことをやっているか把握するために，まず原曲の音を取りました。つぎに，生楽器で各パートにふさわしい音がでるか，さらにループした曲を，どうやってイントロ→間奏→エンディングにまとめるかを考えなければならなかったですね。

――どのようなコンセプトでアレンジをなさったのですか？

篠崎：コンセプトというよりも，原曲のオリジナリティを残すように気を使いました。ループ曲を1曲に仕上げるのが大変でしたが。

――ゲームをご覧になったときに，イメージとあっていましたか？

篠崎：そうですね。でも，譜面にしてから実際に音がでるまでは，ちょっと不安でした。譜面を作っている時点で試すことはできなかったから，だいたいこんな曲になるだろうという考えで作ってみて。ムリもけっこう頼みました。たとえば，トランペットでは限界ギリギリの高い音をだしてくれとかね。

――『伝説のオウガバトル』『タクティクス オウガ』から10曲がピックアップされていますが，その10曲を選択された理由というのは？

篠崎：まず，データム・ポリスターさんが20曲ぐらいピックアップしてきて，その中からいくつか選びました。あとは，編成的に極端にならず，まとまりがでるようなものを。だから，ドラムが入っているような曲は，意図的に選びませんでした。

――全体で一つに完成させるような意識で？

篠崎：ええ。リズム的におもしろいものとか，ほかにもやりたい曲はあったけど，今回は編成的にちょっと入れられないというのが残念でした。

――ご自分で，ここが聴きどころだという部分はありますか？

篠崎：原曲では，コンピュータを使った音がありますよね。アレンジでは，生楽器の音の広がり……シンセでマネした生楽器じゃなくて，本物の楽器を鳴らしたら，どういう響きになるか，というちがいをくらべてくれたら，うれしいです。

――とくにお気に入りの曲はありますか？

篠崎：うーん，自分でアレンジしていくと，みんな我が子のようにかわいいものですから（笑）。

――GMの話題からはちょっとはなれますが，篠崎さんご自身は，これまでにも山本寛斎さんやイサオ・ササキさんなどと組んで活動していたんですよね。今後も一緒に活動されるご予定は？

篠崎：寛斎さんが，今度インドで活動したいらしいんです。早くて来年と言ってましたが。

――やはりファッション・ショーとかですか？

篠崎：ファッションを組み入れた，大スペクタクル・イベント（笑）。しかも屋内ではなく，野外で。ステージの幅が300メートルあって，そこをバイクで走ったりもします。ロシアでは14万人ぐらいお客さんがきました。うしろのほうからじゃ，出演者が豆ツブみたいですよ。このときは，バイクじゃなくて何十頭か馬を連れてましたが。

――そういうときの音楽は，やはりGMとは全然感じがちがいますか？

篠崎：えーと，それこそ曲をループさせなくちゃいけないところとかあるんですよ。ステージが普通のファッション・ショーの5倍くらいと，ものすごく大きいんで，1曲では，間にあわないんです。

――そういうところは，GMと似てるところもあるかもしれませんね。

篠崎：そうですね。曲のつながりや起伏……どこを一番のピークにするかなどを考えながら作りますからね。

――ソロでコンサートの予定などはあるのですか？

篠崎：いまは，これといってないです。最近の活動としては，10月20日にあったフジテレビの選挙速報のテーマをやりました。カッコよく，ハデにしてくれって言われたんで，プロデューサーが好きなスタートレック調に作りました。それから，10月からはじまった時代劇「快刀！夢一座七変化」の音楽を。いまの時代劇の音楽パターンというのは，もとはマカロニ・ウエスタンの音楽だったんですよ。それがいつのまにか日本の時代劇に定着しちゃったわけで。本当はそのパターンとはちがうものを作りたかったのですが，そうもいかないんですね。

――もし，今後何かゲーム音楽の作曲を依頼されたら，やってみたいと思いますか？

篠崎：そうですね……。まあ，きてから考えます（笑）。

――最後に，読者へのメッセージをお願いします。

篠崎：原曲を大切にしたアレンジですが，オリジナルとのちょっとしたちがいを見つけるのもおもしろいと思います。オリジナルにない音とか，仕掛けも盛り込んでありますので，ぜひ聴いてみてください。

篠崎正嗣プロフィール

1950年生まれ。幅広い分野で音楽活動を展開している。その形態は，ソロであったりグループ（「式部」「イサオ・ササキ ピアノトリオ」）だったりと，さまざま。作曲だけでなく，バイオリンや胡弓（中国楽器）による演奏もこなす。代表作に映画「蛍川」，ミュージカル「アニー」，ドラマ「夜に抱かれて」（オープニング・テーマ）などがある。

大豊作

秋からはじまったGM関連のラジオ番組情報

ゲームをもとにしたドラマを放送したり，ゲーム情報をメインとするラジオ番組が非常に多くなっている今日このごろ。聴いてみたいけど，何が放送されているのかわからないという人のために，現在編集部に情報がきている番組をまとめてみた。なお，過去にこのコーナーで一度紹介して，いまも放送されている番組は除外してある。　**（中村京子）**

●「サクラ大戦　有楽町帝撃通信局」ニッポン放送（土／21:30〜22:00）
内容：『サクラ大戦』の世界を舞台にした，ニュース・ショー仕立てのトーク番組。出演：きたろう，折笠　愛

●「三石琴乃のエーベルージュ伝説」文化放送（月／21:00〜21:30）
内容：『エーベルージュ』のオリジナル・ドラマ，トーク，角川書店提供のアニメ＆ゲーム情報など。出演：三石琴乃

●「浅田葉子のグラムスレディオナイト」文化放送（水／21:00〜21:30）ラジオ大阪（「宮村優子の直球で行こう」（日／19:00〜21:00）内でドラマ部分のみ放送）・山形放送（水／22:30〜23:00）・山陽放送（水／21:00〜21:30）・岐阜放送（金／24:30〜25:00）
内容：ドラマ（12月まで「ありす イン サイバーランド」，1月から「クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ」）のほか，グラムスの新作情報，仮想世界サイバーランドの入居者募集など。出演：浅田葉子

●「俊と由里と春菜のPC-FXクラブ」文化放送（日／25:30〜26:00）
内容：ミニドラマ，PC-FX＆PC-3DEngine情報，『アンジェリーク』関連バラエティ・コーナーなど。出演：関　俊彦，白鳥由里，池澤春菜

●「同級生ー恋愛専科ー」文化放送（日／25:00〜25:30）
内容：トークと『同級生』のドラマ。ドラマパートは，アニメ版，ゲーム版両方のキャラクターが登場するクロスオーバー・ストーリー。出演：こおろぎさとみ，ショッカーO野

ゲムドラ絶好調！

ドラマの結末は，キミの声で決まるのだ

先月もお伝えしたとおり，TBSラジオにて毎週日曜日25:00〜25:30にオンエアされている，サイトロン提供のラジオ番組「子安，氷上のゲムドラナイト」。10月13日からスタートということで，すでに聴いたという人も多いだろう。声優の子安武人と氷上恭子が，都内某所にある“クラブG”から，ラジオドラマとGMをお届けしているのだ。

今回は，この番組の第1回の収録現場におじゃましてきた。スタジオ内は，1回目ということもあって緊迫した雰囲気だったのだが，パーソナリティの2人はリラックス・ムード。いろいろな話題で盛り上がり，氷上さんは「コスプレのコーナーを作ってみたい」とまで言っていたぞ。

また，2種類の次週予告からリスナーの投票が多かったほうを放送する“インタラクティブドラマ”のほうも好評だ（今月は『エターナルメロディ』）。毎月CD化されるのが，ファンにとってはうれしいところ。

このインタラクティブドラマの次週予告への投票や出演ゲスト希望，GM特集のテーマのリクエストなど，各種投稿のあて先はこちら。

●ハガキ：〒107-06　TBSラジオ「子安，氷上のゲムドラナイト」係
●FAX：03−5563−1960（受付時間は番組内にてお知らせ）
●インターネット・アドレス：http://www.tbs.co.jp

▶収録中もなごやかなお2人。このコンビには，こわいものナシ？

この番組はインターネット上でも展開しており，リスナーからのイラストなども掲載する予定だ。もしかしたら，氷上さんが言っていたコスプレ・コーナーなんかも実現するかも？**（山田真也）**

今月の新作

いつもより本数は少なめだが，「ポリスノーツ」をはじめ力の入ったアレンジ・アルバムが多い。

スターオーシャン　パーフェクト・サウンドコレクション

11/1　■ソニーレコード　■3,000円（税込）
■CD　SRCL-3686〜7（2枚組）

8曲のアレンジ・サウンドと，特別な状況下でないと聴けないものをふくむキャラクター・ボイスを完全収録。

ゲーム発売元：エニックス
収録曲：●ディスク1……〈アレンジ・ヴァージョン〉①New Generation〜Opening Theme〜②Poem〜Towns Theme〜③Worlds〜Fields Theme〜④Through the mills〜Battles Theme〜⑤Death Trap〜Dungeons Theme〜⑥Kingdom〜Castles Theme〜⑦As time goes by〜Events Theme〜⑧Mother Ocean〜Ending Theme〜●ディスク2……〈ヴォイス・コレクション〉①ナレーション②航宙艦艦長③航宙艦科学士官④コンピュータ⑤ラティ⑥ミリー⑦ドーン⑧ロニキス⑨イリア⑩シウス⑪ヨシュア⑫ティニーク⑬マーヴェル⑭アシュレイ
作曲：桜庭　統
編曲：桜庭　統，五反田義治（②⑥⑧），佐藤和史（⑦）

ハートビートスクランブル　オリジナル・サウンドトラック

11/1　■NECアベニュー　■2,500円（税込）
■CD　NACL-1260

ゲームBGMのアレンジに，S -neryが演じるオリジナル・ドラマ（原作：白倉由美）をプラスしたサウンド・トラック。

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①ハートのラブリー真っ最中！②Hard It！③Presented by NEC Avenue④晴れた日に⑤ソーダ水のこちら側⑥At High School⑦街でばったり⑧修学旅行はピュアラブ to you⑨こんなはずじゃ……⑩昼下がり⑪眠っている君が好き⑫きっとね⑬Dead Heat⑭放送部に直撃！お昼のお弁当襲撃計画⑮ハートビートスクランブル⑯あの娘と⑰じっとしてて⑱ハートビート戦隊ースクランブルIII⑲For You⑳またね ㉑サンタクロースからの贈り物 ㉒Fight！ ㉓あの娘とPart-2 ㉔ハッピーハッピーNew year ㉕木漏れ日のある日 ㉖Again ㉗あなたに両手一杯の元気あげたい ㉘夢の中で ㉙爽快気分 ㉚Moon Light ㉛ボーナス・トラック レッツゴー前田
作曲：塙　俊一
編曲：佐藤清孝，平川晋太郎

月刊ときめきメモリアルNo.4

11/1　■キングレコード　■2,200円（税込）
■CD　KICA-7714

新コーナー「あなたのランチボックス」，ゲストたちの素顔を暴露する「男子更衣室」など，今月もパワー全開。ブックレットにて，リスナーからのイラスト特集も。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク11月号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル「最後の夏休み」第4回「ときめきリクエスト」③もっと！ときめきラジオトーク11月号（後編）④笑顔いっぱい！⑤ヒヤシンス⑥虹野沙希の「あなたのランチボックス」⑦如月未緒の「物思い図書館」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：さゆ鈴（④），上田祐司（⑤）
作・編曲：宮島律子（④作曲），岩崎元是（④⑤）
声の出演：菅原祥子（④ボーカル），上田祐司（⑤ボーカル），丹下　桜ほか

CDドラマ・英雄伝説Ⅳ〜朱紅い雫〜第１章「運命への旅立ち」

11/1　■キングレコード　■3,000円（税込）
■CD　KICA-1190

好評を博した『英伝Ⅳ』ドラマCDの本編が，いよいよ始動。アヴィンの幼少時代から，そのとき生き別れになったアイメルをさがしに旅立つまでを，ゲーム・ストーリーに忠実に再現する。ドラマのほか，ボーカル曲が1曲収録されている。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：①第1話「失われた幼い日々」②第2話「立ちふさがる影」③第3話「邪宗教徒の策謀」④SOLDIER BLUE（ボーカルバージョン）
声の出演：緑川　光，石田　彰，小西寛子ほか

※お詫びと訂正……先月号で訂正として表記した「ナムコエレメカ大百科」の品番を「VICL-40191」に訂正いたします。重ねてお詫び申しあげます。

ポリスノーツ F/N

11/1 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-7724

矩形波倶楽部の古川もとあきと，元S.S.T.BANDの並木晃一のユニット「F/N」による『ポリスノーツ』のフル・アレンジ・アルバム。全10曲のうち，「JUST WHO I NEEDED TO SEE」は，古川氏書き下ろしのイメージ・サウンドになっている。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①JUST WHO I NEEDED TO SEE②MY LOVE③ANA'S THEME④THEME FROM "NEWS ORDER" ⑤LAVENDER⑥THE MOVEMENT OF CLOUDS⑦GIRLS⑧KAREN⑨LIVING IN THE REAL WORLD⑩ "POLICENAUTS" END TITLE
作曲：古川もとあき（①），コナミ矩形波倶楽部
編曲：古川もとあき，並木晃一

スクランブル・キッズ／愛してても，愛せない／FENCE OF DEFENCE

11/4 ■ポリグラム ■1,000円（税込）
■CDシングル PODH-1325

アニメ「シティハンターII」のオープニング・テーマなども手がけたロックバンド，FENCE OF DEFENCEの移籍2ndシングル。TBSで放映中の「浜田雅功のシングルGOLF」のオープニング・テーマと，PS用ソフト『それいけ×ココロジー』のテーマソングが収録されている。

ゲーム発売元：ポリグラム
収録曲：①スクランブル・キッズ②愛してても，愛せない③スクランブル・キッズ（オリジナル・カラオケ）④愛してても，愛せない（オリジナル・カラオケ）
作詞：室井美樹
作曲：西村麻聡
編曲：FENCE OF DEFENCE

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ドラマCD

11/7 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00230

ラジオ番組「子安，氷上のゲムドラナイト」で放送されたインタラクティブ・ドラマ（リスナーの多数決によってストーリー分岐が決定される）をCD化。番組では未公開に終わってしまったもう一つの展開も収録されているので，自分のリクエストどおりでなかった人も安心。今回の『KOF'96』では，京と庵の宿命の対決を描く。

ゲーム発売元：SNK
収録曲：〈ストーリーI〉①ROUND1「草薙　京　敗北す！」②ROUND2「レオナ　戦う理由」③ROUND3「アテナ　行っきま～す」④FINAL ROUND「八神　呪われた血の暴走！」〈ストーリーII〉⑤ROUND1「草薙　京　敗北す！」⑥ROUND2「チョイ・ボンゲの憂鬱」⑦ROUND3「バー・イリュージョンの死闘」⑧FINAL ROUND「出るか!?草薙最後の神拳！」
声の出演：野中政宏，モンスター前塚，さとう珠緒ほか

「ルナ～シルバースターストーリー」LUNATIC FESTA：VOL. 4

11/7 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,800円（税込）
■CD TYCY-5525

ドラマ版『ルナ』の第4弾にして最終巻。感動的なストーリー展開とは対照的な，登場キャラクターや歌姫たちのユニークなボーカル曲が印象的？

ゲーム発売元：角川書店
収録曲：①Killy is No.1②第15話「ドラゴンマスター」③酒場～イッツ・ア・ショータイム～④第16話「女神の塔へ！」⑤魔道機動兵器ナッシュ⑥第17話「聖なる誓い」⑦SORCERESS⑧最終話「それぞれの未来」⑨緑の大地
作詞：溝口　功（①⑤）
作曲：岩垂徳行
編曲：岩垂徳行，浅井　真（①），本田優一郎（⑤）
声の出演：関　智一（①ボーカル），坂口大助（⑤ボーカル），氷上恭子ほか

Falcom キング CGM シリーズ

8年ぶりの再会を果たした
アヴィンとアイメル。
しかし邪宗教徒の卑劣な罠が
彼らを待ちうけていた…

CD DRAMA
英雄伝説IV
第2章 朱紅い雫
誰がための祈り

〈収録内容〉
1. Teach Your Seasons
（ボーカル・バージョン）
Vo.川菜　翠
2. 第4話「懐かしき微笑み」
3. 第5話「哀しみの果てに」
4. 第6話「絶望の淵から」

12.5 ON SALE
CD:KICA-1191
¥3,000（税込）

〈CAST〉
アヴィン：緑川　光／マイル：石田　彰／アイメル：小西寛子
シャノン：佐々木庸子／ルティス：平松晶子／バスター：安井邦彦
ボルゲイド：星野充昭／ミッシェル：松本保典／ガヴェイン：小室正幸
クロワール：沢木郁也／マドラム：小杉十郎太／リタ：川菜　翠
ドミニク：くればやしたくみ／他

★ 好 評 発 売 中 ★
壮大なる旅の始まり…ドラマ，インスト，ボーカルバージョンによる英伝IVプロローグ
◎CDドラマ 英雄伝説IV 朱紅い雫
CD:KICA-1180 ¥3,000（税込）
FM音源バージョンによるオリジナル・ゲームサントラ
◎ミュージックフロム 英雄伝説IV 朱紅い雫
CD2枚組:KICA-1181/2 ¥3,600（税込）
オリジナルMIDI音源をさらにバージョン・アップした究極のMIDI全曲集!!
◎英雄伝説IV MIDIスペシャル
CD2枚組:KICA-1186/7 ¥3,600（税込）
英伝IVの中でも特に人気の高い曲を音の魔術師，寺嶋民哉が華麗にアレンジ！
◎英雄伝説IV エレクトリック・オーケストラ
CD:KICA-1188 ¥3,000（税込）
いよいよ本編スタート!生き別れたアイメルを探すべくアヴィンの旅が今始まる!!
◎CDドラマ英雄伝説IV 朱紅い雫 第1章「運命への旅立ち」
CD2枚組:KICA-1190 ¥3,000（税込）

●今後の発売予定／97年1月1日発売予定 CDドラマ英雄伝説IV 最終章

Distributed by KING RECORDS

PC98 ブランディッシュVT 好評発売中

ドラゴンクエスト伝説／すぎやまこういち

11/18 ■ポリグラム ■3,500円（税込）
■CD POCX-1056〜7（2枚組）

「交響組曲ドラゴンクエスト」シリーズから51曲を選んで新録したベスト盤。スーファミ版『Ⅲ』からの新曲も。

ゲーム発売元：エニックス
収録曲：●ディスク1……①パストラール〜カタストロフ②序曲のマーチ③王宮のロンド④王宮のトランペット⑤のどかな熱気球の旅⑥空飛ぶベッド⑦海を越えて〜不吉な前兆⑧王宮のメヌエット⑨愛の旋律⑩戦闘⑪広野を行く⑫エスケープ⑬戦い〜死を賭して⑭あやかしの笛⑮コロシアム（街でのひとときより）⑯街（街でのひとときより）〜楽しいカジノ（街でのひとときより）⑰ジプシーダンス（勇者の仲間たちより）⑱おてんば姫の行進（勇者の仲間たちより）〜武器商人トルネコ（勇者の仲間たちより）⑲けんか⑳戦火を交えて ㉑あやかしの笛〜コロシアム ㉒馬車のマーチ（勇者の故郷〜馬車のマーチより）●ディスク2……①大魔王②鎮魂歌〜ほこら③栄光への戦い④レクイエム⑤洞窟に魔物の影が⑥不死身の敵に挑む⑦高貴なるレクイエム〜聖⑧空飛ぶ絨毯⑨おおぞらをとぶ⑩呪われし塔⑪エレジー⑫おおぞらをとぶ〜From Sky⑬冒険の旅⑭ダンジョン⑮戦闘のテーマ〜アレフガルドにて〜勇者の挑戦⑯海図を広げて⑰結婚ワルツ⑱そして伝説へ

K・O・Fダンストラックス／V.A.新世界楽曲雑技団

11/21 ■ポニーキャニオン
■CD PCCB-00233 2,500円（税込）／LP PCJB-0001 1,200円（税込）

リル・ルイス，CHILL JETなど，ダンス・ミュージック界で著名なアーティストたちの競作とも言える，『KOF'96』のアレンジ集。ゲームファンだけでなく，ハウス系，ホップ系，ラップ系と，あらゆるダンス・ミュージック・ファンに。

ゲーム発売元：SNK
収録曲：①MATEO＆MATOS AFRO CULTURE Spiritual Tribal Groove②AQUAMARINE LUV and SAX MIX③E-GROOVE DJ TURBO'S PARADISE MIX④TRIP BASS TRIPPY MIX⑤MOVIN' FAVORITE BLUE HYPER MIX⑥GUITERISE 96 HYPER-T MIX⑦9TH AND DIVIDED Gint got anytime 24／7 Remix⑧HAPPY！⑨MOON WOLF KM COOL EMOTION MIX⑩STORMY BLACK BLACK MIX

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥

11/21 ■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00229

フルサイズ・アレンジされたボーカル曲，ヒューマン・サウンド・チームによるアレンジ・サウンド3曲，キャストのパワー爆発のコメディ・ドラマを収録。

ゲーム発売元：ヒューマン
収録曲：①MY GENERATION②original short story＃1③Fish Eye④original short story＃2⑤In the Distance⑥original short story＃3⑦Nasty Rival⑧Loving You
声の出演：かないみか（①ボーカル），笠原弘子（⑧ボーカル），冬馬由美ほか
初回特典：スーパーピクチャーCD

デッド オア アライブ

11/21 ■ポニーキャニオン ■1,500円（税込）
■CD PCCB-00228

サードパーティー初のモデル2使用作品であるテクモの最新作がアルバムに。未使用曲をふくむ，全16曲のオリジナル・サウンド＋ボイス・コレクションを収録。

ゲーム発売元：テクモ
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①DEAD OR ALIVE Overture②最後のチョッパー③Show Down④NO MONEY⑤Stage Clear⑥The Fist of TAIKYOKU Blows up⑦Blade of “RYU” ⑧孤高の拳士⑨Power is Beauty⑩コードネーム“BAYMAN” ⑪伝説の秘拳⑫決意の刻⑬DEAD OR ALIVE⑭生と死の間で⑮Show must go on！⑯Your Name is……〈ボイス&S.E.コレクション〉⑰ザック⑱レイ・ファン⑲リュウ・ハヤブサ⑳ジャン・リー ㉑ティナ ㉒バイマン ㉓ゲンフー ㉔かすみ ㉕ライドウ ㉖システムボイス ㉗S.E.Collection
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

プリクラ大作戦

11/21 ■ポニーキャニオン ■1,500円（税込）
■CD PCCB-00227

ST-Vに落とす前の音源を使うことで，よりクリアな音で楽しめる『プリクラ大作戦』のオリジナル・サウンド集。メルヘンチックな中にも『豪血寺』のテイストが。

ゲーム発売元：アトラス
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①クララ復活②誰で行こうかな？③ウララのお願い④ミラクルワールド⑤作戦開始!!⑥前フリDETH⑦あばれグモDETH⑧楽勝よ!!⑨荒野の鉄道⑩ハリはいたいDETH⑪スーパーチェンジ!!⑫王都奪還！⑬ミラクル城へ…⑭DETHです⑮怒ったみたいDETH⑯氷キラキラ⑰前には歩けないDETH⑱拠点侵入！⑲闇の鼓動⑳FLASH DETH ㉑FINAL DETH ㉒脱出…作戦完了!! ㉓PEACE OF MIRACLE WORLD ㉔負けちゃった ㉕よかったね〈ボイス&S.E.コレクション〉㉖クララ ㉗キララ ㉘グレイ ㉙ウララ ㉚S.E.コレクション
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

MIDI POWER Pro. 3「ポリスノーツ」

11/21 ■キングレコード ■3,800円（税込）
■CD KICA-7729

SC-88音源でグレード・アップした『ポリスノーツ』サウンド11曲を収録。ファンなら，さきに紹介したアレンジ集と一緒に堪能しよう。初回分には2DDディスクつき。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①OLD L.A. 2040②L'AMOUR IMPOSSIBLE③EMBARRASSMENT〜MURDER〜SHOOT FOR ANGELS④GIRL⑤BCH H.Q.⑥LAVENDER⑦NO.NO.NO!⑧ANA'S THEME⑨ICY OFFENCE AND DEFENCE⑩PAST YEAR AT SUNSET BEACH⑪“POLICENAUTS”END TITLE●2DDフロッピーディスク収録曲……①EMBARRASSMENT〜MURDER〜SHOOT FOR ANGELS②LAVENDER③ANA'S THEME④ICY OFFENCE AND DEFFENCE⑤“POLICENAUTS”END TITLE
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：黒岩東彦，南部栄作，高橋悟朗
初回特典：2DDフロッピーディスク

ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 6

11/21 ■キングレコード ■3,000円（税込）
■CD KICA-7720

ツインビーたちにそっくりな謎のメカに襲われたライトたち。しかも，攻撃することの怖さを知ったライトは出撃できなくなる。彼はこの壁を乗り越えられるのか……。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3 第6話「蒼と灰色の空で」〉①Part.1「レイティアから来た10の影」②Part.2「BREAK DOWN」③Part.3「開かれたページ」④Part.4「もう一度，そしてこれからも」⑤ツイパラ選挙管理委員会スペシャル⑥「合い言葉はBee！」⑦ハッピーどんぶり島句 其の六●初回特典スペシャルCDシングル……①第1回 輝け！オールスター★ツイPARA NG大将
声の出演：堀　秀行，井上喜久子，塩沢兼人ほか
初回特典：スペシャルCDシングル

LiGHTNiNG HEART

11/21 ■キングレコード ■1,000円（税込）
■CDシングル KIDA-141

12月発売予定のOVA「銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリィー」の主題歌と，ユーリィこと高橋美紀が歌うボーカル曲をカップリングしたシングル。

ゲーム発売元：ハドソン
収録曲：①LIGHTNING HEART！②おでかけしましょうよ！③LIGHTNING HEART！（OFF VOCAL VERSION）④おでかけしましょうよ！（OFF VOCAL VERSION）
作詞：木本慶子
作曲：有澤孝紀
編曲：大森俊之
ボーカル：横山智佐（①），高橋美紀（②）

カプコンゲームサウンドトラック「X-MEN vs. ストリートファイター」

11/21 ■ビクターエンタテインメント ■2,000円（税込）
■CD VICL-2176

“ヒーロー登場”をコンセプトに作曲されたオリジナル曲を収録。おなじみのキャラテーマのアレンジになっている曲もある。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①OPENING＆TITLE②WOLVERINE STAGE③CYCLOPS STAGE④STORM STAGE⑤ROGUE STAGE⑥GAMBIT STAGE⑦SABRETOOTH STAGE⑧JUGGERNAUT STAGE⑨MAGNETO STAGE⑩PLAYER SELECT⑪VS⑫WIN⑬RYU STAGE⑭KEN STAGE⑮CHUN LI STAGE⑯DHALSIM STAGE⑰ZANGIEF STAGE⑱VEGA STAGE⑲GOUKI STAGE⑳NASH STAGE ㉑CAMMY STAGE ㉒INTRODUCTION ㉓APOCALYPSE STAGE ㉔CONTINUE ㉕GAME OVER ㉖BREAK OUT ㉗Ending～SILENCE～ ㉘Ending～SPIRITS～ ㉙Ending～MOONLIGHT～ ㉚Ending～FIGHT！1～ ㉛Ending～TEMPTATION OF EVIL～ ㉜Ending～FRIENDS～ ㉝Ending～MEDITATION～ ㉞Ending～PEACE～ ㉟Ending～LOVING YOU～ ㊱Ending～A SCOLDING～ ㊲Ending～AMBITION～ ㊳Ending～TRUE LOVE～ ㊴Ending～WONDERING～ ㊵STAFF ROLL

闘神伝 POWER TO THE TECNO GROOVE

11/21 ■NECアベニュー ■2,500円（税込）
■CD NACL-1259

『闘神伝』シリーズから選ばれた11曲を，現在活躍中のクリエイターたちがテクノ・サウンドにアレンジ。

ゲーム発売元：タカラ
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①オープニングテーマ②ウラヌスのテーマ③モンドのテーマ④ソフィア2のテーマ⑤エイジのテーマ⑥カオスのテーマ⑦ガイアのテーマ⑧ラングーのテーマ⑨ホー・ファイのテーマ⑩エリスのテーマ⑪マスターのテーマ

ボイス・チャレンジャーVol. 4～誕生編～

11/21 ■NECアベニュー ■3,300円（税込）
■CD NACL-1256～7（2枚組）

『センチメンタルグラフティ』オーディション用の練習CD。最終巻は来年発売なので，それまでにしっかり練習しておこう。

ゲーム発売元：NECインターチャネル
収録曲：●ディスク1……〈フルボイスDISC〉第1話（①～⑤）／第2話（⑥～⑨）／第3話（⑩～⑫）／第4話（⑬～⑰）／第5話（⑱～㉑）●ディスク2……〈チャレンジDISC〉第1話（①～⑤）／第2話（⑥～⑨）／第3話（⑩～⑫）／第4話（⑬～⑰）／第5話（⑱～㉑）

ゲームサウンドコレクションVOL. 4「幻影闘技 SHADOW STRUGGLE」

11/21 ■MEMレコード ■2,000円（税込）
■CD VOCR-5016

オリジナル・サウンド，未使用曲，4曲のアレンジ・バージョンを収録したサウンド・トラック。アルバム化にあたり，オリジナル曲もすべて手なおしが加えられている。

ゲーム発売元：バンプレスト
収録曲：①SING OF ILLUSION②MAKE A BIG DREAM③DO SIMM US？④BRASS KNUCKLES⑤NIGHT IN HONGKONG⑥LAUGHING FATMAN⑦LIVING SEA⑧LIKE A MADNESS⑨ORIENTAL BEAT⑩DIZZY DESERT⑪GIRLISH SPIRIT⑫KEEP THE GEAR WHEELS MOVING⑬ONE OF THE SECRET FILES⑭UNIVERSAL GENIUSES⑮CATCH THE TIME⑯GOOD RESULTS⑰CAN'T STOP THE FUNNY（未収録曲）⑱MEGA KNUCKLES（アレンジ・バージョン）⑲BLACK FATMAN（アレンジ・バージョン）⑳MADNESS THE COOL！（アレンジ・バージョン）㉑TERRIBLE DESERT（アレンジ・バージョン）
作・編曲：大網　剛
編曲：岩瀬　圭，ニール・マクダニエル，マーク・スタンフォードほか
初回特典：特製ステッカー

ゲームサウンドコレクションVOL. 5「はるかぜ戦隊Vフォース」

11/21 ■MEMレコード ■2,000円（税込）
■CD VOCR-5017

アニメシーンとゲームのパート別に収録された16曲のほか，ゲームでは遠藤景子が歌っているオープニング・テーマを，白鳥由里が歌うボーナス・トラックを収録。

ゲーム発売元：ビング
収録曲：〈アニメサウンドトラック〉①Wind②So.N.Na.Ki.Ga.Shi.Te③プロローグ④それぞれの色⑤シャイニングハート⑥暗黒の時空⑦刻（とき）⑧Sea Side Dance⑨ぬくもりの時⑩Burning Heart⑪せまりくる憎悪⑫鋼のつばさ⑬Wind（シンフォニックヴァージョン）⑭Wind（オリジナルカラオケ）⑮So.N.Na.Ki.Ga.Shi.Te（オリジナルカラオケ）〈ゲームサウンドトラック〉⑯インフォメーション⑰作戦説明⑱勝利⑲悲哀⑳ピンチ ㉑ウェポンセレクト ㉒地球戦 ㉓宇宙戦 ㉔金星戦 ㉕要塞戦 ㉖最終戦 ㉗STAGE START ㉘STAGE CLEAR ㉙GAME OVER ㉚タイトル〈ボーナストラック〉㉛Wind
作曲：古川　崇
ボーカル：遠藤景子（①②），白鳥由里（㉛）
初回特典：特製ステッカー

クールボーダーズ　オリジナル・サウンドトラック

11/25 ■NTT出版 ■2,000円（税込）
■CD PSCN-5057

オープニング曲（ロング・バージョン）をはじめとするオリジナル・サウンド14曲，さらにボーナス・トラックとしてアレンジ＆書き下ろし曲を加えた計19曲を収録。レース気分を盛り上げてくれる，アメリカンDJ入りのトラックも。

ゲーム発売元：ウェップシステム
収録曲：①Opening Act＃1 Version（Act＃1 Extra！～Skull）②Medium（including D.J）③Astro④Skull⑤Speak⑥Anagram⑦Intellect（original）Extra！⑧Roop⑨Act＃2 Extra！⑩NOTION（including D.J）⑪Objection⑫Reverse⑬Plant⑭Act＃0⑮009 NEW！⑯Skip Over New！⑰Intellect（remix）⑱NON⑲GB

それいけ×ココロジー～心が教える恋・結婚・人生～オリジナル・サウンドトラック／西村麻聡

11/25 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1051

PS版『それいけ×ココロジー』の作曲者である，FENCE OF DEFENCEの西村麻聡によるアレンジ・アルバム。シングルでも発売された「愛してても，愛せない」のショート・バージョンも収録している。

ゲーム発売元：ポリグラム
収録曲：①THE DINING②INTO MY MIND③CLUB TOYS（Tsutomu Kun Mix）④DROP ZONE⑤ROCK THE HOUSE（Hyper Goo Mix）⑥FIRST TIME EVER I SAW YOUR FACE⑦IN THE SUMMER OF JANUARY'94⑧CHANNEL-M⑨FREAK IN THE HOLE⑩FAKE COWBOY BLUES⑪UNBAMARIKALI⑫DEFINITIVE GRAVITY⑬MORE INTO MY MIND⑭FREE WAY TO SPACE（Body Beat Mix）⑮A DAY⑯愛してても，愛せない（Short Version）

宝魔ハンターライム　スペシャルドラマ

11/27 ■東芝EMI（ユーメックス） ■3,000円（税込）
■CD TYCY-5533

10月11日にTBSラジオで放送された「ライム」スペシャル番組内のドラマ3話分に，そのつづきである4話目とオリジナル・ショート・ストーリー3編が追加されたドラマCD。

ゲーム発売元：アスミック
収録曲：①第一話「決闘！恐るべしドーピング対決！！」の巻②第二話「第一回全宇宙美少女コンテストざまスッ！！」の巻③第三話「美少女アイドル・ドール誕生！！」の巻④第四話「えっ，ライムがそんな事…！？～バースの気持ち～」の巻⑤おまけ「ブギのひとり言」
声の出演：玉川紗己子，山口勝平，かないみかほか

アフターケア

Variety Kids／矢部美穂

9/21 ■MEMレコード ■2,000円（税込）
■CD VOCR-2002

クォヴァディス・トライアングル（Q.T.）の1人としてリリースしたシングルに収録された2曲をふくむミニ・アルバム。現在レギュラー番組も持つ多忙な彼女の素顔が感じられる1枚。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①雨が降ればいいのに②ARK～未来を探して～③微笑みにかわるまで④シャボン玉（Album Version）⑤遺書
作詞：小原信治，さとうみかこ，矢部美穂
作曲：幸田充弘，太田公一，森下　勉，大島英人
編曲：亀田誠治，林　有三

アフターケア

平安魔都からくり綺談 其ノ二 破之章「京都は燃えているか？」

10/21 ■エアーズ ■3,000円（税込）
■CD AYCM-534

TBSラジオ「岩男潤子のプクプク・ペンギン・パーク」でオンエアされたドラマやイメージソングを収録。日本の自然を守るため「臨京副都心計画」に乗りだした竹姫。しかし，そこには周囲の人間たちの意地や思惑がからんで，事態は複雑な方向に……。

ゲーム発売元：バンダイビジュアル
収録曲：①どらま第六夜「艶姿肝試」②どらま第七夜「臨京副都心計画」③どらま第八夜「私情愛都」④どらま第九夜「美現暗躍」⑤どらま第十夜「副都心炎上」⑥香夜（かぐや）～エンディング・テーマ～⑦次回予告
作詞：永井　努（⑥）
作・編曲：メロウズ（⑥）
声の出演：森川智之，緑川　光，水谷優子ほか
ボーカル：岩男潤子（⑥）

アフターケア

メルティランサー・イースタンメトロポリス事件ファイル＃4「ランサーを消せ!!対決！デッド・ゾーン」

10/25 ■ポリグラム ■2,800円（税込）
■CD POCX-1045

禁制品のドラッグ「ハーバルN」を追うランサーたちは，コズミックガード社太陽系支部長のラヴェンヌにより送り込まれた刺客「赤影」に襲われる。しかもその後，GPOからメルティランサー解散指令が下された……。

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①EPISODE-19「潜入捜査！ラヴェンヌの影」②EPISODE-20「神出鬼没！刺客・赤丸参上!!」③EPISODE-21「衝撃！解散命令」④EPISODE-22「罠！地下工場」⑤EPISODE-23「激突！精鋭部隊」⑥EPISODE-24「証拠煙滅！暴走電車」⑦BONUS TRACKSエンディングナレーション集
声の出演：手塚ちはる，勝生真沙子，石川英郎ほか

アフターケア

スペクトラルタワー　オリジナルサウンドトラック～詩人ルーチェの調べ

10/25 ■キティレコード ■2,500円（税込）
■CD KTCR-1404

オリジナル・サウンド14曲に，代表曲の組曲アレンジをプラス。ブックレットには，キャラクター・デザインの日野慎之介による16ページ描き下ろしコミックとゲームのヒントを掲載している。

ゲーム発売元：アイディア・ファクトリー
収録曲：①Suite of Spectral Tower②Start Up③Opening Theme④Make Preparetions for Challenge⑤Crypt of Bar⑥Up to The Tower1⑦Battle2⑧Pleasing Song⑨Up to The Tower2⑩Rest⑪Up to The Tower3⑫Where do you go？⑬Go to The Life World⑭Battle1⑮Born⑯and…
作・編曲：Sounds Party，近藤たかお（①編曲）

アフターケア

CDシアター・ドラゴンクエストⅥ～幻の大地～下巻

10/25 ■エニックス ■3,000円（税込）
■CD

自分の半身をさがしだすことができたウィルたちは，二つの世界をめぐり，さまざまな出会いや戦いをくり返しつつ旅をつづける。そして，伝説の武具をそろえた彼らの前に，ヘルクラウド城の主デュランと，剣士テリーが現れる。

ゲーム発売元：エニックス
収録曲：①流離②カルベローナ③錆びた剣④兄妹⑤太陽，十字，命，稲妻⑥ヘルクラウド⑦はざまの世界⑧嘆きの牢獄⑨魔王城⑩時の子守歌

インディーズ

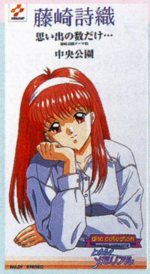
ときめきメモリアル・ディスクコレクションVol.1

11/14 ■コナミ ■非売品（プライズマシン用景品）
■CDシングル

ルーレット形式のプライズマシン「ディスクコレクション」のみで手に入るシングルCD。『ときメモ』に登場する6人のキャラクターのテーマ曲と，そのキャラに関連のある場所のBGMが，オルゴール・アレンジにて収録されている（1枚はスペシャル版）。11月の第1弾では，下記の7タイトルが登場。今後Vol.6までリリースが予定されている。

ゲーム発売元：コナミ
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：麻野真美

Sp.1
Special
①ときめき（ときめきメモリアルテーマ曲）
②入学式

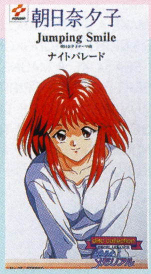


No.1
藤崎詩織
①思い出の数だけ…（藤崎詩織テーマ曲）
②中央公園

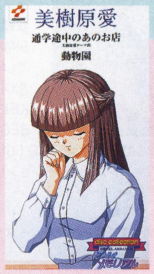
No.2
如月未緒
①あなたに贈るソナタ（如月未緒テーマ曲）
②図書館

No.3
古式ゆかり
①かごの中の小鳥（古式ゆかりテーマ曲）
②花火

No.4
清川　望
①みつめていたい（清川　望テーマ曲）
②植物園



No.5
朝日奈夕子
①Jumping Smile（朝日奈夕子テーマ曲）
②ナイトパレード



No.6
美樹原愛
①通学途中のあのお店（美紀原愛テーマ曲）
②動物園

VIDEO&LD

超人学園ゴウカイザーVOL. 2

11/22 ■タキコーポレーション／ギャガ・コミュニケーションズ
■5,800円（税込） ■VHS THC-16561／LD TCLA-10091

カイザーストーンの力でゴウカイザーに変身した勇人は，石の力が王牙の「正のエネルギー」であるということをカッシュから知らされる。王牙の負のエネルギーを止める決心をした2人だが，王牙をめざすのは彼らだけではなかった。

（カラー30分）
ゲーム発売元：アーバンプラント
声の出演：桜井 智，速水 奨，冬馬由美ほか
初回特典：ジャケットサイズピンナップ（LD）

ヴァリアブル・ジオ第１巻「強くなる気持ち」

11/29 ■ケイエスエス ■5,800円（税込）
■VHS JSVA-23021／LD JSLA-23021

対戦格闘ゲーム『V.G.(ヴァリアブル・ジオ)』をオリジナル・ストーリーでOVA化。賞金総額10億円，伝説の一等地を賭けて行なわれるウェイトレス格闘大会。初出場の武内優香の前に立ちはだかったのは，レスリングの達人，久保田 潤だった。

（カラー30分）
ゲーム発売元：TGL
声の出演：三石琴乃，宮村優子，今井由香ほか

アフターケア

サイキックフォース

9/30 ■新声社 ■4,800円（税込）
■VHS GV-28

キースとウォンが語るサイキッカー分析，連続技，40以上の対戦などの攻略パートに，「超能力社長シリーズ」などの特別企画を収録。PS版オープニングも入った，サイキッカー必携の1本。

（カラー70分）
ゲーム発売元：タイトー
収録内容：①PS版オープニング②サイキッカー分析③連続技コーナー④対戦コーナー⑤超能力社長シリーズ

アフターケア

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

10/18 ■新声社 ■4,800円（税込）
■VHS GV-29

ちずるとゲーニッツを，すべてのキャラでパターンにハメるCPU攻略をはじめ，実戦で役立つ数々のテクニック，お笑い大道芸などを110分に凝縮。全チームのエンディングも完全収録されている。

（カラー110分）
ゲーム発売元：SNK
収録曲：①CPU戦②連続技③対戦④エンディング⑤大道芸

アフターケア／インディーズ

セガサターンビデオマガジン10・11月号

10/1 ■セガ ■非売品
■VHS

10月の「ビデマガ」は，2か月分の55タイトルを一挙に収録した合併号。気になるソフトのチェックは，これで十分？

（カラー47分）
収録内容：①ウイニングポスト2プログラム'96②ゲームウェアVol.3③本格4人打ち芸能人対局麻雀THEわれめDEポン④パップ・ブリーダー⑤マイティヒット⑥ブレインデッド13⑦オラクルの宝石⑧ワールドシリーズベースボールII⑨シェル・ショック⑩サンダーフォースゴールドパック2⑪マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーションズ⑫ズープ⑬ルナ～シルバースターストーリー⑭LULU⑮セクシーパロディウス⑯リグロードサーガ2⑰人造人間ハカイダー⑱メイキング・オブ・ナイトゥルース2ボイスセレクション⑲スペシャルギフトパック⑳サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 ㉑ファンキー・ファンタジー ㉒上海グレート・モーメンツ ㉓フィスト ㉔風水先生 ㉕デジタルピンボール ネクロノミコン ㉖DX日本特急旅行ゲーム ㉗ブラッドファクトリー ㉘バーチャコップ2 ㉙トライラッシュ・デッピー ㉚アイアンマン／XO ㉛プリクラ大作戦 ㉜NFLクォーターバッククラブ'97 ㉝天地無用！登校無用アニラジコレクション ㉞マジックカーペット ㉟ハイパーデュエル ㊱電脳戦機バーチャロン ㊲ビクトリーゴール・ワールドワイドエディション ㊳NHLパワープレイ'96 ㊴皇龍三國演義 ㊵銀河英雄伝説 ㊶戦国ブレード ㊷西暦1999ーファラオの呪いー ㊸対局将棋 極II ㊹バトルバ ㊺太閤立志伝II ㊻大運動会 ㊼セーラームーンSuperSバリアスエモーション ㊽探偵神宮寺三郎～未完のルポ ㊾ダイハードトリロジー ㊿機動戦士ガンダム外伝II～蒼を受け継ぐ者 51月下の棋士～正竜戦 52ステークスウィナー～GⅠ完全制覇への道 53きゅー爆っく 54世界の車窓から［Ⅰ］スイス編 55スーパーパズルファイターIIX

DATABASE ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

12月5日に，いよいよ藤崎詩織が歌手デビューする。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	11月21日	アークザラッドII	アンティノスレコード	2,380円
		★THE EDGE OF SOUL/KHAN	BMGビクター	1,000円
	12月1日	★「魔法少女ファンシーCoCo」&「宇宙海賊 宝舟組！」DJトークベスト（仮）	バップ	3,000円
		★「魔法少女ファンシーCoCo」&「宇宙海賊 宝舟組！」ミュージックベスト（仮）	バップ	3,000円
		ラジオドラマCD「魔法少女ファンシーCoCo P」ベストアルバム	バップ	3,000円
	12月4日	★エターナルメロディ ドラマCD	ポニーキャニオン	2,500円
		サムライスピリッツ天草降臨	ポニーキャニオン	1,500円
	12月5日	教えてMr.Sky／風と一緒に行こう／藤崎詩織	キングレコード	1,000円
		月刊ときめきメモリアルNo. 5	キングレコード	2,200円
		CDドラマ・英雄伝説IV 第2章（仮）	キングレコード	3,000円
	12月12日	★トゥルーラヴ・ストーリー～恋のように僕たちは／仲間由紀恵	アンティノスレコード	980円
		るろうに剣心 サウンド・トラック	アンティノスレコード	2,380円
		スーパーファミコン ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…～（仮）	ソニーレコード	2,800円
	12月16日	★平安魔都からくり綺談 其ノ三 急之章～満月は呼んでいるか	エアーズ	3,000円
		★ORIENTAL MAGNETIC YELLOW	ポニーキャニオン	1,500円
		★はいぱあセキュリティーズS	ポニーキャニオン	2,500円
		★風雲スーパータッグバトル	ポニーキャニオン	1,500円
	12月18日	★サクラ大戦（オリジナル）（仮）	BMGビクター	3,000円
		★サクラ大戦（シングル）（仮）	BMGビクター	600円
		★ウォーザード	ビクターエンタテインメント	3,200円（2枚組）
	12月21日	★英雄伝説ピアノコレクション（仮）	キングレコード	3,000円
		★実況おしゃべりパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	2,200円
		★蜃気楼／長沢ゆりか	キングレコード	1,200円
		★ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol. 7（仮）	キングレコード	3,000円
		★ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ2（仮）	キングレコード	4,400円（3枚組）
		★ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション3（仮）	キングレコード	3,000円
		★ファルコム・スペシャルBOX'97（仮）	キングレコード	6,800円（3枚組）
		★とっておきのHeart beat time	WEAジャパン	1,000円
		★プレイステーション「ありす イン サイバーランド」ゲームサウンドトラック	WEAジャパン	2,500円
		電脳戦機バーチャロン	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
		★ALEA（仮）	NECアベニュー	2,500円
	12月24日	アイドルプロジェクト（ユニット）（仮）	ケイエスエス	未定
		★ZXE-D	ポリグラム	2,800円
	97年1月1日	★月刊ときめきメモリアルNo. 6（仮）	キングレコード	2,200円
		★CDドラマ・英雄伝説IV 最終章（仮）	キングレコード	3,000円
	97年1月25日	★グラムスレディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol. 1	WEAジャパン	3,000円
	97年2月25日	★グラムスレディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol. 2	WEAジャパン	3,000円
	冬頃予定	★ルームメイト イメージソング（仮）	データム・ポリスター	（予）700円
	97年3月25日	★グラムスレディオナイト「ありす イン サイバーランド」ラジオドラマCD Vol. 3	WEAジャパン	3,000円
	97年3月予定	ボイス・チャレンジャーVol. 5～センチメンタル・グラフティ編～	NECアベニュー	3,300円
	97年予定	エーベルージュCDドラマ パート2	キングレコード	未定
		エーベルージュCDドラマ パート3	キングレコード	未定
		オールドクレッセント／渡辺まほろ	キングレコード	未定
		マクロス デジタル・ミッションVF-S オリジナルゲームサウンドトラック	ビクターエンタテインメント	3,000円
		真説サムライスピリッツ武士道烈伝	ポニーキャニオン	2,500円
		★ゼロヨンチャンプDoozy-J	メディアリング	2,500円
	未定	★サムライスピリッツ天草降臨～アレンジサウンドトラック	ポニーキャニオン	2,500円
ビデオ&LD	11月中旬	★レイストーム	新声社	5,800円
	12月21日	宝魔ハンターライム第2巻（VHS／LD）	アスミック	（予）5,800円
		銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 1（仮）（VHS）	キングレコード	5,800円
		バーチャファイター3 パート1	東芝EMI（ユーメックス）	4,900円
		バーチャファイター3 パート2	東芝EMI（ユーメックス）	4,900円
		銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 1（仮）（LD）	東宝	4,800円
	97年1月21日	銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 2（仮）（VHS）	キングレコード	5,800円
	97年1月31日	超人学園ゴウカイザーVol. 3（レンタル／セル）	タキコーポレーション/ギャガ・コミュニケーションズ	5,800円
	97年2月1日	銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 2（仮）（LD）	東宝	4,800円
	97年2月27日	★ヴァリアブル・ジオ第2巻「錯綜する女神たち」	ケイエスエス	5,800円
	97年2月下旬	宝魔ハンターライム第3巻（VHS／LD）	アスミック	（予）5,800円
	97年3月21日	銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 3（仮）（VHS）	キングレコード	5,800円
	97年4月1日	銀河お嬢様伝説ユナOVA Vol. 3（仮）（LD）	東宝	4,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下 章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），煌竜，開田清隆，藪良小路，曳地哲司，八巻将之，山田真也，白川大輔，小石朋仁，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON

SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON DRAMA CD

CD
96.11.7
ON SALE

CD:PCCB-00230 ¥2,500（税込）

草薙　京 vs 八神　庵　　真の戦いの幕が今　開く!!
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」オリジナルキャストで遂にドラマ化!

THE KING OF FIGHTERS '96
ドラマCD

SNK

出演:野中政宏(草薙　京)、モンスター前塚(二階堂紅丸、チョイ・ボンゲ)、臼井雅基(大門五郎、リョウ・サカザキ)、安井邦彦(八神　庵)、島よしのり(ゲーニッツ)、斎藤亜紀子(神楽ちづる)、弓　雅枝(藤堂香澄、レオナ、バイス)、辻　祐子(マチュア)、さとう珠緒(麻宮アテナ)、生駒治美(キング)、松田健浩(兵士)、大塚明夫(ナレーション)
演出:千葉繁

*このドラマはインタラクティブドラマとして制作しています。ラジオ「ゲムドラナイト」上ではリスナーのリクエストにより、ストーリーの展開が変わりますが、このドラマCDでは、全てのドラマを収録しています。

サイトロンレーベル　ラジオレギュラー番組

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!!

10月よりTBSラジオでサイトロンレーベルよりゲームフリーク待望のラジオ番組がスタート!
子安武人さん、氷上恭子さんパーソナリティーのゲームミュージック中心の音楽コーナー、そしてゲームストーリーをマンスリーでドラマ化する「インタラクティブラジオドラマ」で構成された30分番組!

「子安、氷上のゲムドラナイト」日時：TBSラジオ(954kHz)　毎週日曜日深夜25：00〜25：30

○インタラクティブラジオドラマとは？
マンスリードラマとして放送しますが、第一話で次週予告が2つありリスナーが　ハガキ・FAX・インターネットで好きなストーリーの方をどちらか1つ選べます。希望の声の多かった方を放送します。　放送されなかったストーリーも含めた完全版を翌月にサイトロンレーベルよりドラマCDとして発売します。

11月のラジオドラマタイトル：「エターナルメロディ」オリジナル声優が多数出演します。

CD 96.12.4 ON SALE
エターナルメロディ ドラマCD
メディアワークス
CD:PCCB-00234 ¥2,500(税込)

CD Single 96.12.4 ON SALE
「氷上&子安ラジオ・テーマソング」
OPEN SESAME 〜時空旅行〜
歌：子安武人、氷上恭子
CD-sg:PCDB-00007 ¥1,000(税込)

SCITRON ARRANGE / DANCE TRAX

CD
96.11.21
ON SALE

CD:PCCB-00233 ¥2,500（税込）
EP(アナログ):PCJB-00001 ¥1,200（税込）

K・O・Fベストチューンをより Dance-POPに!!
Let's Check it Out! ....

K・O・F DANCE TRAX

SNK
新世界楽曲雑技団

日本のカルチャーミュージックGMをいけてるクリエイター達がTuneUP。
キュートでヒップで"ドラッキー"っ。
ゲーマーくんもハウサーくんもダンサーくんも超オッケー→っす

<参加アーティスト>
MATEO & MATOS,Lil Louis,HOUSE FOUNDATION,GTS,CHILL JET,RAVEMAN,RANDOMIZER,SWEET JODI,HIROFUMI ASAMOTO

全10曲収録(CD)

SCITRON 1500 SERIES

CD
96.12.4
ON SALE

CD:PCCB-00231 ¥1,500（税込）

サムライスピリッツ 天草降臨

SNK

シリーズ最新作登場！　オリジナルBGMはもちろん、シリーズ中最多の全キャラクターのボイス、S.E.を収録した完全盤。解説書、楽譜付。

<収録曲> ORIGINAL VERSION/VOICE & S.E. COLLECTION

初回特典　スーパーピクチャーディスク

SCITRON 1500 SERIES

CD
96.11.21
ON SALE

CD:PCCB-00228 ¥1,500（税込）

DEAD OR ALIVE

TECMO

ポリゴン格闘最新作!!　テクモの「DEAD OR ARIVE」が遂に登場。ハイクオリティなオリジナリルBGMを、未使用曲を含め完全収録。さらに豪華声優陣によるボイスコレクションも聴きごたえあり!　解説書、楽譜付。

<収録曲> ORIGINAL VERSION/VOICE & S.E. COLLECTION

初回特典　CDケースサイズカラーステッカー

SCITRON 1500 SERIES

CD
96.11.21
ON SALE

CD:PCCB-00227 ¥1,500（税込）

プリクラ大作戦

ATLUS

あの豪血寺シリーズの「クララ」が、アクションシューティングゲームに登場。オリジナルバージョンはもちろん、ゲーム中に使用されているクララ、キララたちのプリティボイスも収録したファン必聴盤！

<収録曲> ORIGINAL VERSION/VOICE & S.E. COLLECTION

初回特典　CDケースサイズカラーステッカー

FANTASTIC CHARACTER SERIES

CD
96.11.21
ON SALE

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♡

HUMAN

オープニング（歌：かないみか）+エンディング（歌：笠原弘子）をフルサイズでニューアレンジ、ニューレコーディング。ヒューマンサウンドチームによってセレクト、そしてアレンジされたインスト3曲。そしてお待ちかねオリジナルキャストで収録した、オリジナルストーリーふくらませすぎのコメディかましてよかですねショートドラマ3編徹底的おりんぽすワールドにようこそ！！12Pオールカラーブックレット付き。

STARRING：かないみか、笠原弘子、冬馬由美、久川綾、岩男潤子、富沢美智恵

初回特典　スーパーピクチャーディスク

CD:PCCB-00232 ¥2,500（税込）

PONY CANYON　SCITRON INTERNET　新作情報　http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

日本シリーズ初戦のチケットを持っていたが，仕事で行けず。盛り上がった試合展開を知って，しきりに悔しがっていたとか。

夢の三段重ねを実現！

かねてから，気になってしかたがないことがあった。メガドライブ2＋メガCDのセットにスーパー32Xを差し込んだ状態で，はたしてメガアダプタを装着することができるのかどうか，ということだ。メガアダプタというのは，初期型メガドライブでセガ・マークIIIのソフトを使えるようにする夢の（？）ハード。最近では入手することが非常に困難になっていたのだが，先日，中古ショップで購入できたので，さっそく長年の疑問の答えを調べてみた。結果は「装着することはできるのだが使用は不可」。それにしても，三つのハードがタワーのように積み重なったながめは壮観だったぞ。

ベニー松山

セタでの作業も一段落。年末の『バスタード』発売に向け，自宅でのテストプレイに余念がないようだ。「休暇はねーのか！」

ペース早過ぎると醒(さ)める人も……

『俺コレ』でも触れましたけど，M：tGの最新エキスパンション『ミラージュ』を4箱買ったワケですわ。

ま，強力なジンやらドラゴンやらがうようよいて，楽しいですわ。お気に入りはクリムゾン・ヘルカイトとスピリット・オブ・ザ・ナイト。どっちも召喚なんかせずに使い倒してやりますわ。

でも，来年1月で『アイスエイジ』は現役カードから退くそうですな。ウワサではその生き残りが含まれた第5版がでるとか。

『ミラージュ』もスタンドアローンだけに，いつそうなってまうのかチョットだけ不安だす。WOCさん，お手やわらかに……。

稲垣宗彦

1か月後，LDプレイヤーはほぼ全交換となって帰還。かなり古い機種だったので，部品集めに相当の苦労を要したらしい。

『Quake』一色の日々。

id Softwareの新作『Quake』に震えっぱなしの日々を過ごしている。今まで数々の〝DOOM〞タイプのゲームが発売されてきたが，『Quake』を見てしまうと，「'96年最高傑作か!?」とまで言われ，あれだけ熱中した『Duke Nukem 3D』さえも装飾過多に見えてくる。このタイプのゲームをおもしろくするために，何が必要で，何が不必要なのかを真に理解していたのは，やっぱり本家id Softwareであった。キャラ表示が3Dになったうえ視覚的演出もより強力に進化。マップ構成も意地の悪さが薄れ，一段と楽しくなった。このゲームのためにシステムをパワーアップしたくなるくらいだ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

板場利光

高校時代は演劇部に所属していたことを買われているのか，最近は『俺コレ』専属のモデルとしても活躍（？）している。

みなさんも注意しましょう

先日，オエテツ（ライター・小江哲朗の愛称）から「おもしろい！」と聞かされていた『ゾークネメシス』をプレイしてみたのだが，グラフィックの左右スクロールがなめらかすぎて，30分もしないうちに画面に酔ってしまった。徹夜明けの体に，あの画面の動きは少々キツかったようだ。

聞くところによると，最近は〝『DOOM』酔い〞なる言葉が，医学用語として正式に使われているらしい。実際には三半規管が揺らされていないのに，見ている映像は激しく揺れている……というギャップから起こるそうだ。乗り物に弱い人は，このテのゲームをやるときは注意したほうがいい。

大出綾太

『ワンダープロジェクトJ2』のためにニンテンドウ64の購入を決定。なんでも「ジョゼットをプリンでごまかしたい」とか。

任天堂AVGの最新作に期待

これを書いている時点でまだ発売されていないけれど，スーファミの『マーヴェラス』（任天堂）には期待してます。RPG要素を排除した『ゼルダ』タイプのAVGという印象を受けたんで，これは遊ばないわけにはいかないでしょう。『カエルの為に鐘は鳴る』みたいな楽しさがあるといいなぁ。

あと，ここだけの話だけど，例のゲームの続編をちらっと見てきた。基本システムは同じだけれど，新要素が戦略にどんな影響をあたえるか，楽しみでもあり不安でもある。グラフィックが大幅に描き変えられたのもポイントかな。次号ではババーンと発表できそうなので，お楽しみに。

藪良小路

後期の学費を振り込んだために，生活費にも窮する有り様。学費を稼ぐために，講義をサボって働いてりゃ世話ない……？

来月は『ウォークラフトII』の紹介だ

いろいろサンプル・ソフトをいじって「こりゃイケる」と思ったソフトを羅列。

まず，『ディスクステーション13号』に収録予定のカーバンクルのスクリーンセーバー。大小さまざまなカーくんが，シッポをふりふりしながら，画面せましと歩きまわり，かなぁり〝らヴりー〞。

ゲームバンクの『ベッドラム』も，期待作だ。一見『クルセイダー』っぽいけど，かなり遊びやすい。3Dアクションの『ZPC』も，手から気を放ったりと超イカす。接待ゲーとして一家に1本は置いておきたい。……でも，睡眠時間をケズってんのは『ウォークラフトII』だったりするんだよな。

バーチャファイター3セミナー

2時限目

空中コンボについて

このゲームが発売されて早3か月。各自，持ちキャラなんかもそろそろ決まってきたところだろう。そこで今月は，各キャラの浮かせ技と空中コンボについて紹介しよう。まだ持ちキャラの決まってない人も，遊んだことのない人も，コレを見れば，きっとこのゲームのおもしろさが見えてくるはず。（教授／宮崎良太）

相手を宙に浮かし技をたたき込め！

まず相手を宙に浮かせるためには，ある一定量以上の攻撃力のある中段攻撃（例外あり）をヒットさせる必要がある。また，攻撃力が大きければ大きいほど高く浮かせることができるが，攻撃力の小さい中段攻撃で浮かす場合は，相手の技のカウンターをとり，一定量以上の攻撃力を与えなければならない。

浮く高さはキャラによって異なり，体重の軽いキャラは高く，重いキャラは低い。そのため，キャラによって使う浮かせ技やその後の行動も変わってくるのである。

では，相手を浮かせたあとには，どのような行動をとればいいのだろうか。

まずお手軽なのはダウン攻撃。ただし，与えるダメージは少なく，相手を浮かせた意味がない。もう一つは，空中コンボをねらいにいくという行動だ。こちらのほうは，キャラによって多少のテクニックが要求され，リスクもあるものの，キマればより大きなダメージを与えることができる。

そのキャラ独自の派手でかっこいいコンビネーションをキメる空中コンボにこそ，このゲームの楽しさの一つがあると言っても過言ではないだろう。マスターすれば，30連勝も夢ではないぞ。

◀アキラの中段攻撃である右端脚。ヒット後相手は確実に浮く

◀カゲの投げ技，弧延落のあとも空中コンボをねらいにいこう

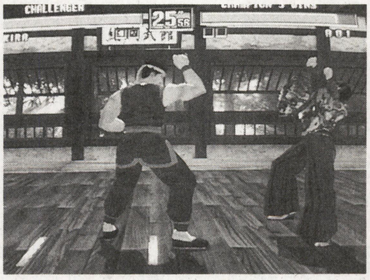
全キャラの浮かせ技と空中コンボを大紹介！

AKIRA

空中での攻撃力はトップクラス

順歩翻胯 → 右端脚
開胯 → 右端脚
鶴子穿林 → 躍歩頂肘
右端脚／馬歩衝靠／躍歩頂肘 → 修羅覇王靠華山／揚砲

まず浮かせる技として右端脚や馬歩衝靠などが挙げられ，これらは崩し技である開胯や順歩翻胯からキメると効果的。開胯は相手がガード中にヒットしたならば，右端脚が確実にキマる。が，鶴子穿林や順歩翻胯は上級者になってくると硬直時間を回復してくるので注意。浮いた相手には修羅覇王靠華山を使おう。ダメージも高く相手に与えるプレッシャーも大きいぞ。慣れないうちは揚砲で確実にダメージを与えること。



◀開胯は相手のガード中にヒットしないと崩すことができない

◀攻撃力のもっとも高い修羅覇王靠華山をヒットさせろ

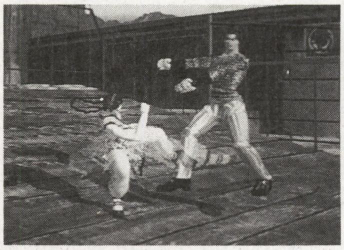
PAI

連環転身掃脚で大ダメージだ！

蒼下連捶掌 → 連環転身掃脚
燕青虎双破 → 連環転身掃脚
高蹴腿 → 連環転身掃脚

今回のパイの浮かせ技は三つ。蒼下連捶掌は3発目を当てると浮かすことができる。燕青虎双破と上段蹴りである高蹴腿はカウンターでヒットしないと相手を浮かすことができない。ただし，高蹴腿はⓀ+Ⓔでだせばエスケープ後に技を仕掛けるので，カウンターを狙いやすくなる。

空中コンボに使う技は連環転身掃脚。相手を浮かせたあとはレバーを前に入れっぱなしの状態で技をださないと，はじめのパンチが当たらず失敗するぞ！



◀連環転身掃脚をだす場合は必ずレバーを前に入れっぱなしにするように注意しよう

LAU

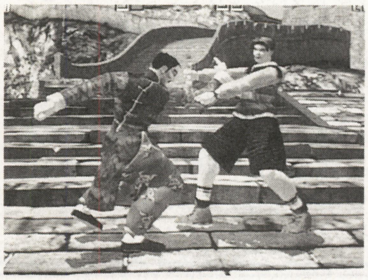
豊富な浮かし技は今回も健在

鷹嵐をも浮かす飛燕転身掌をだしたあとは，先行入力で背拍掌をだせば連携攻撃になり，そのまま連掌転身掃脚へとつながる。注意する点は，連掌転身掃脚の1発目が背拍掌になっているため，コマンド入力が←←Ⓟ↓ⓅⓅⓅ↓Ⓚとなること。連環虎燕掌は，1発目の斜上掌がカウンターでヒットしないと連環転身掃脚にはつながらないため，鳳凰槍掌や連旋栽腿と組み合わせて使え。

飛燕転身掌 → 背拍掌 → 連掌転身掃脚

連環虎燕掌 → 連環転身掃脚

◀飛燕転身掌後の背拍掌はグラフィックがつながり連携になる


◀連環虎燕掌をカウンターで当て、連環転身掃脚につなげろ！

WOLF

ショートショルダーをつかえ！

ウルフを使っての空中コンボはショートショルダーが中心となる。通常はショートショルダーで浮かせてストレートハンマーをはさみ，もう一度ショートショルダーを当ててダウン攻撃のエルボードロップ，が一番確実。また，軽・中量級に，はじめのショートショルダーがカウンターでキマれば，空中でショートショルダーが2発キマる。余裕があれば魅せ技として，ショートショルダーで浮かせたあと，ストレートハンマーやローハンマーからのロードロップなどをねらってみるのもおもしろいぞ！

ショートショルダー → ストレートハンマー → ショートショルダー

ショートショルダー → ローハンマー → ロードロップ

JEFFRY

見た目は地味だが攻撃力はそこそこ

ジェフリーの浮かし技はニーアタック。軽量級以外は，はじめのニーアタックがカウンターでヒットしないと空中コンボにはつながらないので，そう頻繁にはキメられない。もし，はじめのニーアタックがカウンターで当たったならば，もう一度ニーアタックが入り，そのあとダウン攻撃であるボディープレスもキマる。見た目はあまりよくないが，攻撃力はそこそこ期待できるぞ。また，ローナックルからのミドルヘルスタップは攻撃力こそ少し落ちるが，見た目がかっこよく確実なので，通常はこちらを使おう。

ニーアタック → ニーアタック → ボディプレス

ニーアタック → ローナックル → ミドルヘルスタップ

KAGE

最大の武器！弧延落を使おう

まず，浮身膝蹴りをうまく当てるためのポイントだが，弧延落で投げたあと，ほんの少しだけしゃがみダッシュし，膝の先を相手に当てるようにだそう。浮身膝蹴り後は，レバーを前に入れながらパンチをださないとスカってしまうので注意。また，弧延落後，宙に浮いた相手が壁に当たった場合，その場で弧延落ぶんのダメージが加算され，なおかつ空中コンボがねらえるぞ。

弧延落 → 浮身膝蹴り → 散弾裏蹴り

弧延落 → 幻葉 → 幻葉 → 影刃

◀浮身膝蹴りをうまく当てないとそのあとにつながらないぞ！

◀弾拳をⓅⓀⒼでキャンセルしないと影刃にはつながらない

JACKY

浮かす技が少ないのが難点

相手を浮かすことのできる攻撃が少ないため空中コンボも少ない。なんとかニーキックで浮かすことができるものの，軽量級以外は，カウンターで当てないと空中コンボに持っていくには少々キツイ。多少の浮きでもファクトストレートからのダッシュハンマーキックは何とかキマる。もしニーキックをカウンターで当てたならば，ダブルパンチニーキック後にジャンピングニースタンプが確実に入る。ただし，ダメージは大きいが，あまりかっこよくないのが欠点。今回も地上戦をメインに闘ったほうがよいかも。

ニーキック → ダブルパンチニーキック → ジャンピングニースタンプ

ニーキック → ファクトストレート → ダッシュハンマーキック

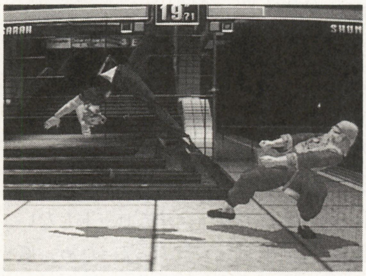
SARAH

強力な浮かし技が魅力

ドラゴンスマッシュキャノン → コンボサマーソルト
ドラゴンスマッシュキャノン → ストレートリード → ダッシュニー

サラが使う浮かし技としては，ドラゴンスマッシュキャノンや，技の硬化時間が少し長いがトーキックジャックナイフなどが挙げられる。通常ヒットの場合は，サマーソルトキックやストレートリードからダッシュニーの追い打ち攻撃が入る。浮かし技がカウンターでヒットした場合は，コンボサマーソルトがキマるぞ！

◀近距離で当てないとコンボサマーソルトにはつながらない



◀単発のサマーソルトキックでもかなりのダメージだ！

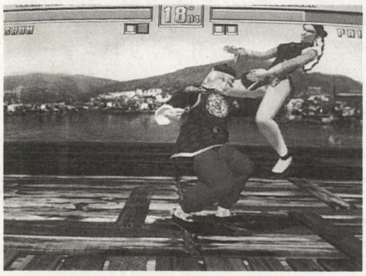
SHUN

華麗なコンボが多数存在！

挑腕栽手 → 仰飲仙手
転身繰胯 → 浸步酔硬手 → 挑腕撩拳 → 連環前旋掃腿

挑腕栽手で相手を浮かし浸歩酔硬手での追い打ち攻撃が，もっとも簡単でお手軽。もう一つは，転身繰胯で相手の背後をとり，挑腕撩拳（軽量級なら挑腕栽手）からのコンボ。このコンボのポイントは，挑腕撩拳後にレバーをニュートラルにもどさず斜め下に入れてⓅを押さないと，仰飲仙手ではなく螺旋酔肘になってしまうこと。注意！

◀挑腕撩拳からの仰飲仙手はむずかしいのでよく練習しよう！



◀軽量級の相手のみ挑腕栽手からの仰飲酒仙手がつながるのだ

LION

レパートリーは少ないが実用価値はアリ

疾歩昇穿手 → 騰空落双腿 → 斧刃連端脚
疾歩昇穿手 → 盤肘連環手 → 斧刃連端脚

すばやい攻撃が魅力のリオンだが，攻撃力が低いぶん空中コンボでの大ダメージは期待できない。疾歩昇穿手や騰空落双腿といった，少々地味だが，技全体にスキが少なく地上戦でガンガン使っていける浮かし技を持っているのが強み。通常ヒットでキマれば，盤肘連環手から落踵脚まで確実につながり，カウンターでヒットした場合は，斧刃連端脚から落踵脚をキメることができるのだ。

どちらもダメージはさほど変わらないのだが，使いわければ相手にプレッシャーを与えることができるぞ！

AOI

空中コンボは少ないが投げコンボが強力！

衣車 → 旋桜
袖伸剣 → 草薙

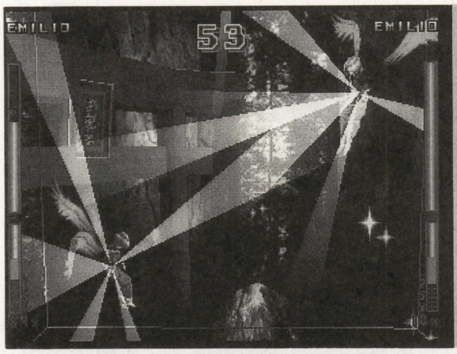
打撃で空中コンボをねらうなら，衣車や袖伸剣をカウンターで当てれば浮かすことができるが，空中では旋桜や草薙がヒットするのが精いっぱい。どちらの浮かせ技も地上戦ではよく使う技なのだが，空中で弱いのが難点。しかし，葵には投げコンボという投げの強力な連続攻撃がある。投げコンボを発動させるには，まず脇絡みもしくは蝶絡みをキメ，投げのモーションがでるあたりで，つぎの投げコマンドとそのつぎのコマンドをタイミング良く入力する。成功すれば連続3回投げることができるのだ！

TAKA-ARASI

攻撃回数は少ないが威力はデカイぞ！

勝ち上げ → 丸太膝
勝ち上げ → 鬼殺し
鬼殺し → 諸手突っ張り → 髷龍

なんといっても攻撃力の高い鷹嵐。空中コンボも派手なものは少ないものの，その威力は絶大。浮かし技である勝ち上げは，相手の上・中段攻撃をかわすことができ，ヒット後は諸手突っ張りもしくは丸太膝を入れることができる。もう一つの浮かし技は鬼殺し。カウンターでヒットしないと相手を浮かせることができないが，浮かせたあとは，もう一度鬼殺しがヒットし，なおかつ髷龍がキマる。今回最弱キャラと言われている鷹嵐だが，これらのコンボさえマスターすれば最下位脱出も……やっぱりムリ？



サイキックフォース 命EX

■タイトー　■アーケード　■稼働中

文／八巻将之

これがサイキッカーの生活？

開店の午前10時に合わせ，眠い目をこすりながらゲーム・センターへと足を運ぶ。『サイキックフォース』をプレイすることは八巻にとって，すでに日課となっていた。開店間もない店内は，まだ人影も少ない。八巻は入口付近に設置された『サイキックフォース』の対戦台に座るとさっそくプレイを開始した。

「そこっ！」

バシィ！　今日もマイキャラ，ソニアの電撃が画面上に冴えわたる。ここ最近の対戦相手は，近くの××高校に通う高校生たちだ。彼らが学校を終えてゲーム・センターにやってくるまでは，まだ時間がある。それまでに昨夜布団で横になりながら考えた新しい連係を試してみなくては……。

『EX』が発売されて以来，八巻の『サイキックフォース』熱はヒートアップする一方だった。起きてはゲーム・センターで『サイキックフォース』をプレイし，家では夜通し新戦法を考える毎日。寝ても起きても『サイキックフォース』。挙げ句の果てには『サイキックフォース2』発売の夢を見て，もう一度見ようと再び，寝に入る始末であった（実話）。

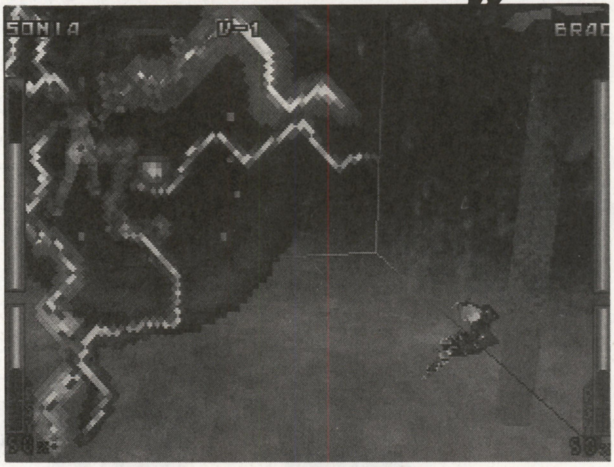
ひとしきりプレイし終えたあとは近くのファースト・フード店で昼食を取り，小休止。これが八巻の最近の習慣となっていた。ふと店内の時計を見上げる。午後3時。学校から開放された高校生たちがゲーム・センターへやってくる時間だ。対戦台で彼らの乱入を待つとしよう。ポケットに突っ込んだ右手で中の小銭を確かめながら，八巻は再びゲーム・センターに向かって歩きはじめるのだった。

「今日は何勝できるかなぁ？」

悩みのタネ

地元のゲーム・センターで八巻は，すでに敵なしの状態にあった。強ノーマル・ショットを使用した巧みな連係。前Verで培ったテクニックの蓄積。また，使用キャラであるソニアがシステム変更のアオリを受けることなく，総合的にパワーアップしていたという点も，その理由の一つに挙げられる。さすがに今まで費やした時間と金額はムダにはならなかったようだ。

日々，連戦連勝をつづける八巻。だが，積み重なっていく勝ち星とは裏腹に，この時期八巻は〝ある問題〟に頭を悩ませていたのである。一見，順風満帆なサイキッカー・ライフを送る八巻を悩ませていた〝ある問題〟とは……？



◀ソニアのテラディスチャージが炸裂！　周囲の障害物を打ち消しつつ相手にダメージを与える超能力だ

旅立ち

対戦相手がいない……のである。

乱入してくるプレイヤーが弱すぎて相手にならないというわけではない（「北斗の拳」にでてきたラオウの「強者ゆえの孤独」みたいで，それはそれでカッコいいのだが）。単純に『サイキックフォース』をプレイする人間が身の回りにいなくなってしまったのだ。

『サイキックフォース』は既存の作品と，まったく異なるゲーム・システムを持つ対戦格闘ゲームである。だが，そうした新システムになじめず，プレイをこばむユーザーがいることは確かだ。メーカー直営店以外に対戦台が少ないことも災いし，『VF』『鉄拳』といったメジャー・タイトルにくらべ，対戦人口が少ないことは否めない。八巻の地元のように場末のゲーム・センターなら，なおさらだ。

タイミングの悪いことに，そこへ『VF3』や『KOF'96』などの話題作がでまわりはじめる。新しいゲームが入荷されるなり，我先にと飛びつくプレイヤーたち。先述の高校生たちとてその例外ではなかったのである。

数日後。『サイキックフォース』から『ファイターズインパクト』へ，アッサリ蔵替えした対戦台をながめつつ，八巻は決意する。

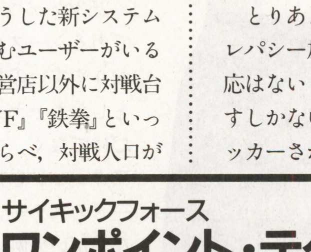
「いつまでも井の中の蛙でいるわけにはいかない。そろそろ，真のサイキッカーをさがして武者修行でもしてみるか？」

とりあえず全世界のサイキッカーたちにテレパシー放送で呼びかけてみる八巻。……反応はない（当たり前だ！）。やはり，自力で探すしかないらしい。この日から八巻のサイキッカーさがしの旅がはじまった。　**（つづく）**

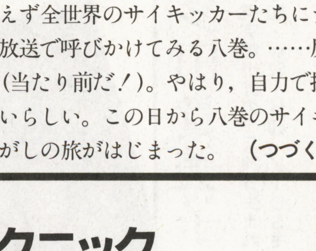
サイキッカー必見!!

サイキックフォース
ワンポイント・テクニック

このテクニックはソニアが超能力なしで空を飛ぶというもの！　方法は簡単。レバーを上に入れながらタイミング良く，ポンポンとガードボタンを押すだけだ。ソニア使いなら一度は試してみよう！



▲この位置がベスト。レバーを上に入れつつ，ガードボタンをポンポン



▲タイミング良くくり返すと……。ホラ，飛んでるでしょ（笑）

※写真はプレイステーション版のものです。

DANCING EYES

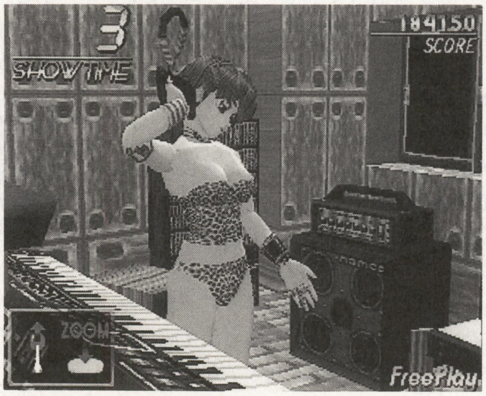
ALL DATA & VISUAL ENCYCLOPEDIA PART2

『ダンシングアイ』の内部データのすべてを解説する

ここからのPART2では,『ダンシングアイ』をプレイするうえで，直接ゲーム展開に関わりを持ってくる内部データや敵キャラのアルゴリズムなどについて解説していく。単なるイロモノに終わらず，本作がきちんとしたゲーム性を確立しているのは，これら細かな部分にいたるまでの設定があればこそ。『ダンシングアイ』のおもしろさは偶然の産物ではなく，制作サイドの意図が見事に表現された結果，生まれたものなのである。

また，業務用ゲームではブラック・ボックスとされがちな難易度設定をはじめとするコンフィグレーションへもメスを入れる。『ダンシングアイ』ではその特異なゲーム内容から，他の作品では見られないような設定項目が設けられているのを知っているだろうか？これら各項目の設定によって，本作はプレイする場所に応じ，難易度の高さのみならず，ゲーム展開さえをも異なるものに変更できる。

それでは内部設定と隠し仕様，この2本を柱に，『ダンシングアイ』に切り込んでいくことにしよう。　（文／佐久間亮介）



◀プレイではさまざまな設定が複雑にからみ合う。ここでは，それらを解きほぐしていく

多田貴美子

▶東京都出身の3月28日生まれ、17才。身長163cm、スリーサイズはB80・W52・H80。KIDSモードには登場しない3Dモデルだ

ステージ中のモデル・モーション

253ページで紹介している隠し仕様の一つであるシースルー・モードを実行すればわかりやすいのだが，おもに人間をモチーフとしたキャラクターたちは，ごほうび画面だけでなく，プレイ中も絶えずさまざまなアクションを行なっている。ノーマル・モードのステージ1に登場するスチュワーデスなどがいい例で，シースルー・モードにすると衣服の下で動いている身体が透けて見えるはずだ。このほかにもレースクイーンなどが，パラソルを持ちつつステップを踏んでいたりする。これらのモーションはモデルによって異なるが，なかには数種類が用意され，ステージ開始時に，どのモーションを実行するかが乱数によって決定されるキャラがいる。また，数種類の下着が用意されたキャラも存在する。

◀下着を複数持つキャラもいる。下の写真とくらべてみてほしい

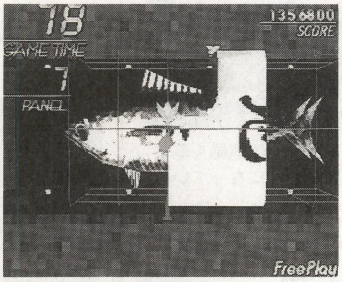
▶どれを着ているかは、ステージ開始時に乱数によって決定される

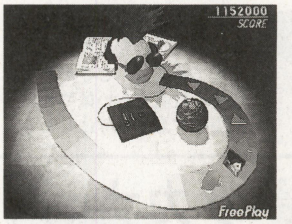
内部設定によるゲーム内容の変化

普段はプレイヤーが絶対にいじることのできないテストモードについて解説していこう。

通常はおもに難易度や自機の数といった基本的なゲーム内容に関する設定を行なうテストモードだが，『ダンシングアイ』ではゲーム自体の展開をも変更する項目が用意されている。“成人指定”と題されたこの項目は，用意されている3Dモデルがすべて登場する「ノーマル版」と，一部を規制したうえで，あらためてステージを構成した「KIDS版」の2種類のモードを切り替えるために設けられたものである。

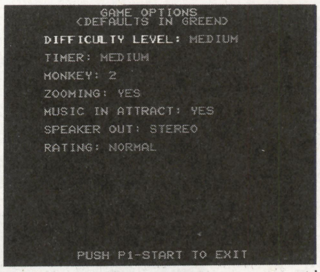
▶残機数や制限時間の初期値などは内部設定によって変わる。ロケーションに合わせた設定が可能なのだ





▲テストモード中の「成人指定」で選択されたモードにより，ステージ構成は大きく変化する。くわしくは251ページを参照

▶KIDSモードでは登場するキャラクター，および出現ステージなどが大きく異なるのだ



テストモードとその項目

◀テストモード中で注目すべきは下の4項目。とくに“ズーミング”と“成人指定”は，難易度へ直接影響はおよぼさないごほうび画面と登場キャラに関するもの。衣服を脱がすような表現が好ましくないロケーションへの配慮であろう

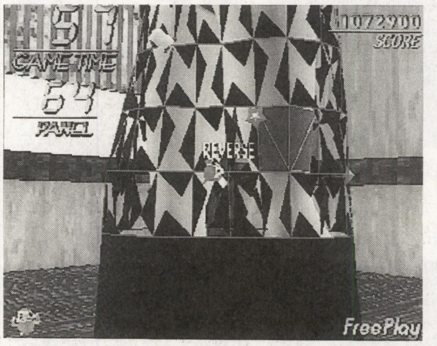
難易度 DIFFICULTY	ノーマル時を100%として，イージー時95%，ハード時105%，ベリーハード時110%，ウルトラハード時115%の速度で敵キャラが動くようになる。
タイマー TIMER	各ステージの制限時間を変化させる。イージーに設定したときは100秒に，ノーマル時は90秒，ハード時は80秒と，10秒きざみで制限時間を増減させられる。
ズーミング ZOOMING	ごほうび画面でのプレイヤーの操作に対応したカメラ・アクション，およびカメラのズームの可否を設定する。OFFにした場合は，カメラ操作は不可能になる。
成人指定 RATING	過激な表現が行なわれた3Dモデルを規制する項目。デフォルトは「規制なし」になっている。KIDSを選択すると，下着姿の女性が出現する面がカットされる。

全アイテム一覧

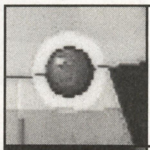
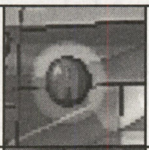
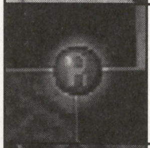
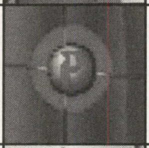
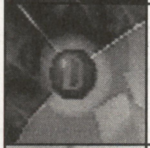
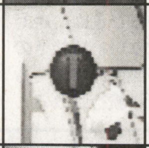
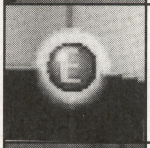
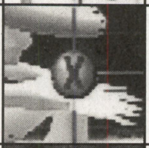
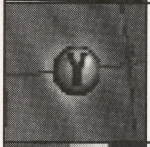
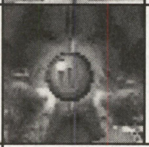
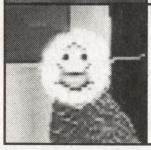
プレイ中に目にする，アルファベットの描かれた玉がアイテム。これらを入手すると，ステージ・クリアを簡単にするさまざまな効力を発揮してくれるのだ。のがさずに取れ！

プレイ・フィールドの特定のポイントに配置された光るパネル。このパネルをフィールド上から消すと出現するのが，さまざまな効用をもたらすアイテムたち。異なる効力を秘めた11種類のアイテムは光るパネルごとに出現確率が存在し，それぞれにでやすいものとでにくいものが個別に設定されているのだ。また特定のアイテムが出現するパネルもある。

光る敵キャラを倒すことでもアイテムは出現する。この場合，出現アイテムはステージ1ではPとRが，ステージ2ではRが除外された中から選ばれるのだ。光る敵キャラは5匹に1匹程度の確率で，乱数により出現する。



▲うまく使えばこれほど頼りになるものはない，リバース。ただし使いかたをまちがえると……

	**スピードアップ** 自機の速度を約20%上げる。プレイヤーがミスするか，その面をクリアするまで持続する。		**無敵** 8秒間だけ自機が巨大化し，体当たりで敵を倒せるようになる。時間中は移動速度も上がる。
	**パネル反転** フィールド上のパネルのある，なしを反転する。光るパネルが消えてもアイテムは出現しない。		**パラライズ** ラインに触れた敵の動きを止める。しびれている敵は触れてもミスにならない。9秒間有効。
	**敵全滅** 画面上の敵が一時的に全滅。また，大半のパネルが破壊される(どれが消えるかは乱数)。		**タイムストップ** 敵の動き，制限時間を示すタイマーを7秒間だけ止める。敵に触れるとミスになるので注意。
	**タイムエクステンド** 制限時間を8秒増やす。ただしステージ開始時に設定された制限時間より増えることはない。		**X攻撃** 取得後，消したパネルと同じX軸にあるパネルをすべて消す。ミスするか，面クリアまで持続。
	**Y攻撃** 取得後，消したパネルと同じY軸のパネルをすべて消す。ミスするか，面クリアまで持続。		**W攻撃** 取得後，消したパネルに接する，すべてのパネルが消える。ミスするか，面クリアまで有効。
	**1UP** 自機の残り数が一つ増える。3回コンティニューするか，アイテムを30個取ると出現する。		アイテムを30個取って出現する1UPは，1プレイ1回かぎり。ただしコンティニュー後は，30個入手後に再び出現する。また，コンティニュー回数による1UPは，3回ごとに必ず出現する。

敵キャラクターのアルゴリズム

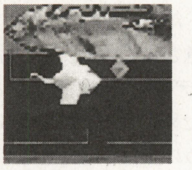
ゲーム中に登場するさまざまな敵キャラクターたちは，種族ごとに定められたアルゴリズムにしたがい，プレイヤーを追尾してくるのだ。

敵キャラクターのアルゴリズムを知ることは，『ダンシングアイ』を攻略するうえで欠かせないもの。プレイ・フィールドがせまく，さらに自機がパネルの継ぎ目に沿う形でしか移動できない本作では，敵キャラの移動法則が理解できていないと，あっという間に追いつめられてしまうことになる。

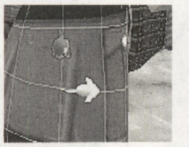
敵キャラクターの出現位置はステージごとに定められている。また，パネルとともに消した敵キャラが復活するまでの間隔は，種族ごとに異なることも覚えておきたい。ただし種族によっては例外もあるので注意しよう。

▲敵キャラの大半は，プレイヤーの追尾を基本としてフィールドを徘徊するようになっている

ネズミ MOUSE

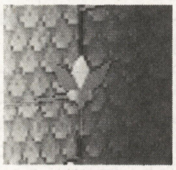


もっとも基本的な敵キャラクター。XまたはY座標のうち，プレイヤーとの距離が開いているほうの座標を優先的に縮めていくように移動する。多くのステージで登場する敵。

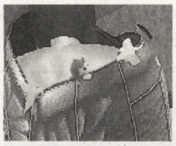


◀単体ではたいしたことはないのだが，忘れたころにやってくるしぶとさがあり危険。位置ぐらいはつねに把握しておくようにしよう

ウサギ RABBIT

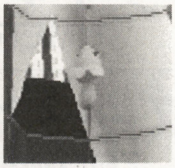


X&Y座標のうち，プレイヤーとの距離が近い座標を優先的に縮めるように動く。直線での移動速度はネズミより速いが，角を曲がる速度は逆に遅い。ステージ1から登場。

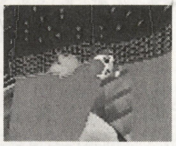


◀敵キャラの移動速度が全体的に速くなる後半のステージでは，イヤな敵になる。距離を開きたいときは，積極的に角を曲がるべし

リス SQUIRREL

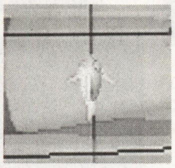


プレイヤーが伸ばしたラインに触れると，その上を伝うようにして追尾を開始する。追尾時間が長くなるにつれて，移動速度が上昇していくのが特徴。追尾中は効果音を発する。

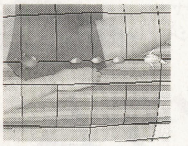


◀追尾が3秒以上つづいたときに，パネルを1枚も消さずに杭ボタンをはなした場合は，2秒間だけプレイヤーから遠ざかる動きをする

サカナ FISH



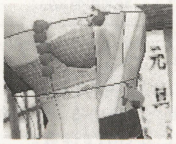
プレイヤーがサカナの周囲に設定されたエリアに進入すると，弾を3連射して攻撃をしかけてくる。弾は迷路を無視して直進し，規定の射程距離に達すると消滅してしまう。



◀敵キャラとの混戦になったときに弾を撃たれると，非常にツライ。なるべくなら，近くによらないようにしたいところなのだが……

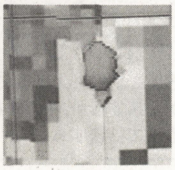
悪いサル BAD MONKEY

プレイヤーがラインを伸ばすと，その起点となっている杭を抜きにくるいやらしい敵。杭を抜く，抜かないの周期が，一定の間隔で交互にくり返されるようになっているのが救いか。

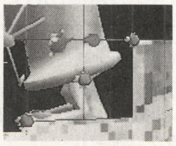


◀プレイヤーの視界外（画面外）にいるときは，絶対に杭を抜かない。杭抜きの動作中は，画面外にでてもアクションは続行される

カメ TURTLE

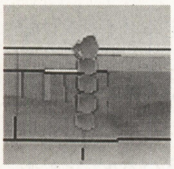


プレイヤーと同じサイズのカメを倒すと，3匹の子ガメに分裂する。この子ガメをすべて倒すと，親ガメである通常サイズのものがフィールド上に復活する仕組みとなっている。

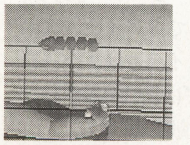


◀一度倒しただけでは，逆に敵キャラの数を増やしてしまうことになる。できるならば，無視してプレイを進めていきたいところ

ヘビ SNAKE

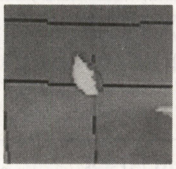


XまたはY座標がプレイヤーと同一になると，自機めがけて一直線にダッシュ移動してくる。ダッシュ後は一定時間が経過するまで，つぎのダッシュ移動を仕掛けられなくなる。

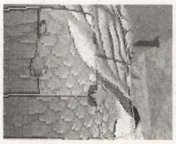


◀ヘビとの距離を開きたいなら，いったんダッシュ移動をやり過ごしてからにする。ダッシュ中の移動速度は敵キャラ中No.1

カイ SHELL

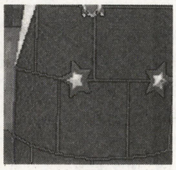


角を曲がるときに，かならず一時停止する律儀（りちぎ）な敵キャラ。また，落ちているアイテムを食べてしまうのも特徴。食べられたアイテムは，そのカイを倒せば奪い返せる。

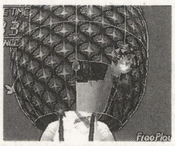


◀アイテムがフィールド上に落ちているときは，それを目標にして移動する。無数のアイテムを1体のカイが食べてしまう場合も

ヒトデ STARFISH

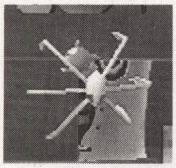


特定のステージにて，特殊な条件を満たすことで出現する敵キャラ。かならず2～3匹でチームを組んで出現し，各ヒトデがプレイヤーから少しずれた座標を目標に移動する。

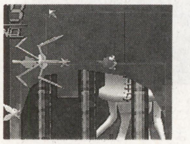


◀そのステージでラインを伸ばした時間が規定値になると出現。一定時間が経過すると消え，再びライン伸ばしの時間をカウントする

クモ SPIDER



迷路の交点にくるたびにプレイヤーとの距離を調べ，一定範囲内にプレイヤーがいる場合は子グモを射出後，プレイヤーと距離を開く方向へ動く。3回攻撃しないと親グモは倒せない。



◀子グモは親グモから見て，前→右→後→左を2周する形で発射される。1周目と2周目の子グモでは，T字路での移動方向が異なる

NORMALおよびKIDSモード時のステージ構成

成人指定の設定で選択される二つのモード。それらのステージ構成をすべてお見せしよう。

ここではノーマル版とKIDS版での全ステージ構成を表にしてみた。ステージ数こそ全15面と変わらないものの，KIDSモードでは前半ステージで登場したキャラクターが，後半のステージに再び登場するケースがある。

NORMAL版

基本的なステージ構成ともいえるノーマル。用意されている全モデルが登場する。

STAGE 1	女子高生	軍服	スチュワーデス
STAGE 2	ヘビメタ	ねこ娘	きのこ
STAGE 3	人魚	バニーガール	牛
STAGE 4	レースクィーン	エレベータガール	マッチョマン
STAGE 5	コールドスリープ	シャワー	双子
STAGE 6	チアガール	巫女	タル
STAGE 7	SF	お姫様	犬ころ
STAGE 8	テニスギャル	剣道	アラビア
STAGE 9	看護婦	和服	サッカー少年
STAGE 10	アマゾネス	ファミレス娘	トラック
STAGE 11	婦警	蝸牛	ハチ女
STAGE 12	天使	海女	車
STAGE 13	ゆきだるま	宇宙海賊	宇宙人
STAGE 14		スペースファイター	
STAGE 15		大顔	

KIDS版

3Dモデルの数が少なくなるため，8〜13面は1〜6面とまったく同じステージ構成。

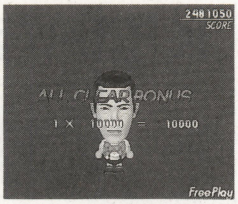
STAGE 1	タル	ねこ娘	きのこ
STAGE 2	レースクィーン	アラビア	マッチョマン
STAGE 3	人魚	バニーガール	車
STAGE 4	お姫様	サッカー少年	ハチ女
STAGE 5	コールドスリープ	シャワー	双子
STAGE 6	天使	蝸牛	ゆきだるま
STAGE 7	SF	トラック	宇宙人
STAGE 8	タル	ねこ娘	きのこ
STAGE 9	レースクィーン	アラビア	マッチョマン
STAGE10	人魚	バニーガール	車
STAGE11	お姫様	サッカー少年	ハチ女
STAGE12	コールドスリープ	シャワー	双子
STAGE13	天使	蝸牛	ゆきだるま
STAGE14		暗黒	
STAGE15		大顔	

得点システムのすべて

プレイヤーの各種アクションに応じて加算されるスコア。ボーナス得点と合わせて，そのスコア加算方法を解析してみることにしよう。

敵キャラを倒す，パネルを消す，ステージをクリアする――さまざまな状況に応じて加算される点数には，当然のことながらきちんとした算出方法が設定されている。ハイスコアを目指す人にとっては非常に気になるところではないだろうか。

とくにボーナス得点は，通常のアクションよりも高い点数となっていて，さらにコンティニューを使用することで加算点数が低下してしまうボーナスも存在する。



◀ハイスコア狙いには得点システムは重要

▶全パネルを一度に消すのが効率がいい？

パネル得点の変化と計算

『ダンシングアイ』でもっとも基本的なスコア獲得方法は，プレイ・フィールド上に配置されているパネルを消していくこと。このパネルの消去によって得られるスコアは，1枚あたりに設定されているスコアを単純に消した枚数ぶんだけプラスするのではなく，もっと高度な計算方法で算出される。まず，1枚のパネルに設定された得点は一定ではなく，その大きさに比例する。そしてラインで囲まれたエリア内に，すでにパネルの存在しない区画が存在すると，得られる得点は半減してしまうのだ。ただしDアイテムで消した場合は，余白なしとして計算されるぞ。

〈ステージ中でのスコア〉

敵キャラを倒す	敵1匹につき500点
アイテムを取る	アイテム1個につき1000点

もっとも基本的な得点。状況による変動は一切ない。

〈ボーナス・システム〉

ボーナス・システムには，きちんとした得点算出方法が存在する。

ステージクリア・ボーナス	残りタイム数×1000点を加算
全面クリアボーナス	残機数×100万点を加算 （コンティニュー使用時は×1万点）
シークレットタイムボーナス	一つのステージにて，リスを倒した回数が2回未満である ―― という条件を3ステージ連続で満たすことで，タイム・ボーナスの基本点が倍になる。この条件を連続で満たせば，3面ごとに基本点は倍々に増加し，最終的に残りタイム数×32000点もの得点がタイム・ボーナスとして得られる。上昇した基本点はその後，条件を満たさなくとも維持される。

〈各ステージ総パネル得点〉

各3Dモデルに配置された全パネルの合計得点は下のとおり。KIDSモードでも，同じモデルならば得られる得点はノーマル版とまったく同じだ。得点の高い3Dモデルを選択しつつ，エンディングを目指そう。

	セレクトしたキャラクター	SCORE	セレクトしたキャラクター	SCORE	セレクトしたキャラクター	SCORE
STAGE 1	セーラー服	39700	軍服	42800	スチュワーデス	30400
STAGE 2	ヘビメタ	37300	ねこ娘	35100	きのこ	34000
STAGE 3	人魚	26700	バニーガール	109400	牛	31700
STAGE 4	レースクィーン	44100	エレベータガール	25700	マッチョマン	23500
STAGE 5	コールドスリープ	42100	シャワー	43500	双子	35500
STAGE 6	チアガール	36600	巫女	51300	タル	71000
STAGE 7	SF	66000	お姫様	44000	犬ころ	65500
STAGE 8	テニスギャル	33400	剣道	42100	アラビア	36000
STAGE 9	看護婦	41900	和服	42000	サッカー少年	15200
STAGE10	アマゾネス	20300	ファミレス娘	37500	トラック	24400
STAGE11	婦警	38200	蝸牛	95300	ハチ女	35800
STAGE12	天使	54700	海女	22200	車	33100
STAGE13	ゆきだるま	55000	宇宙海賊	79700	宇宙人	80100
STAGE14	スペースファイター	36400				
STAGE15	大顔	25000				

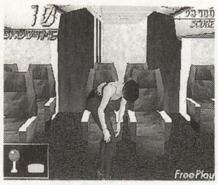
ごほうび画面2種類の変化

ステージ・クリア時の残りタイムによって，ごほうび画面が2種類に変化するのを知っているか？

冒頭にて，ステージ中の3Dモデルが行なうモーションの変化について紹介したが，じつは，ステージ・クリア後のごほうび画面も2種類存在する。ゲームの基本ルールを解説するインストラクション・カードにも記されているとおり，ステージ・クリア時の残りタイム数によって，10秒のショート版と15秒のロング版の2種類から選択されるようになっているのだ。この2種のバージョンは，単にごほうび画面の継続時間がちがうだけでなく，そこで3Dモデルが行なうダンスの内容もしっかりと変化する。なかにはショート版のほうがおもしろいものもあり，掘りだしものを探す気分でいろいろと試してみるといいだろう。右では，ノーマル版のステージ1に登場するスチュワーデスを例にしている。

ステージクリア時の残りタイムが31秒以上 …………15秒間のロング版

◀▼ロング版では一連のアクションを終えたあと，客席に座り，タバコを吹かして幕を閉じる。胸元のアップを楽しみたい人は，こちらがオススメか。大人びたダンスを披露する



ステージクリア時の残りタイムが31秒未満 ………10秒間のショート版

◀▼ショート版ではかわいらしい一面をのぞかせる内容のダンスが展開される。後半の面では残りタイムが少なくなりがちなため，ロング版を見るのは非常にむずかしい

三つの隠し仕様を知っているか!!

カメラ注視点の切り替え

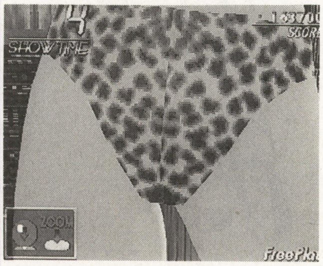
ごほうび画面中に2P側のレバーを上下に動かす

通常，ごほうび画面では3Dモデルの胸元を支点としてカメラは移動する。が，2P側のレバーを上に入れれば3Dモデルの顔を，下に入れれば股間を支点にできるのだ。かわいい女の子の顔もアップで見れる！

2Pレバーを上へ

◀▲▼カメラの上下方向への平行移動。この機能を使えば，これまでは不可能だったアングルも可能になる

2Pレバーを下へ



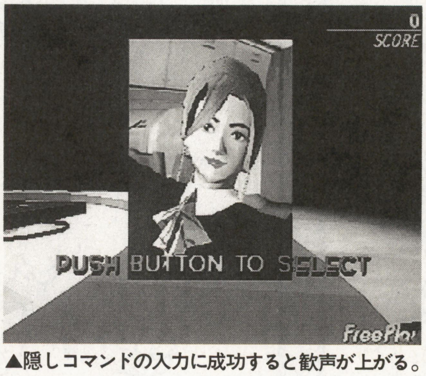
関西弁モード

ゲーム・スタート時にレバーを西の方角に入れながら，ボタンを押しつつスタート・ボタンを押す

隠しコマンドはコイン投入後，ゲームをスタートする前に入力すること。ステージ・セレクトの画面で入力してもダメなので注意しよう。また西の方角とは左のこと。つまりレバーを左に入れながらボタンを押しつつ，ゲームをスタートさせればいいのだ。

この関西弁モードでは，ゲーム中に発声される一部のボイスが，その名のとおり関西弁へと差し変わる。声優さんが関西出身ということで実現したそうだから，マニアにはたまらないモードなのではないだろうか。

なお，一度隠しコマンドを入力すれば，ゲーム・オーバーにならないかぎり，解除することはできない。お試しあれ。



▲隠しコマンドの入力に成功すると歓声が上がる。このボイスが鳴らない場合は失敗ということ

シースルー・モード

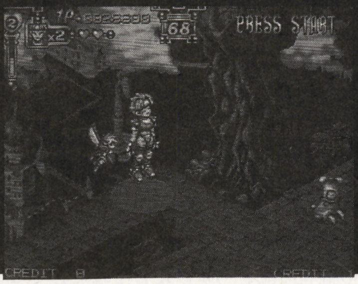
ステージセレクト画面でレバーを「↑↑↓↓←←→→↑↑↓↓←←→→」と入力する

ステージ内に配置されているパネルが半透明になり，その下に隠されている3Dモデルが透けて見えるようになるのがシースルー・モード。女性キャラクターや，箱などの入れ物にキャラが隠れているようなステージを選択すると，とても楽しいモードだ。敵キャラが判別しづらくなるのが欠点か。

◀▼下がシースルー・モード。配置されている全パネルが半透明になっているのがわかるかな

アーケード・ゲーム・ギャラリー

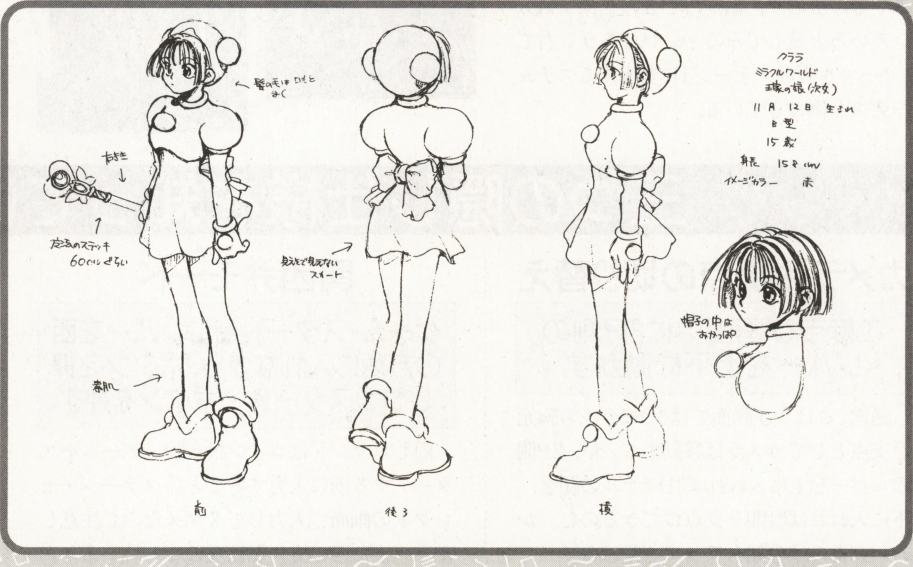
プリクラ大作戦



■アトラス　■稼働中

今月は『プリクラ大作戦』のキャラクター設定&イラストを紹介。ご存じのとおり，このゲームの主人公・クララは，『豪血寺一族』シリーズに登場した人気キャラだ。ほかにも，半人半獣グレイなど，それぞれのキャラが，どのようにして作られたかという興味深い話も掲載したぞ。　(小江哲朗)

● キャラクター紹介 ●

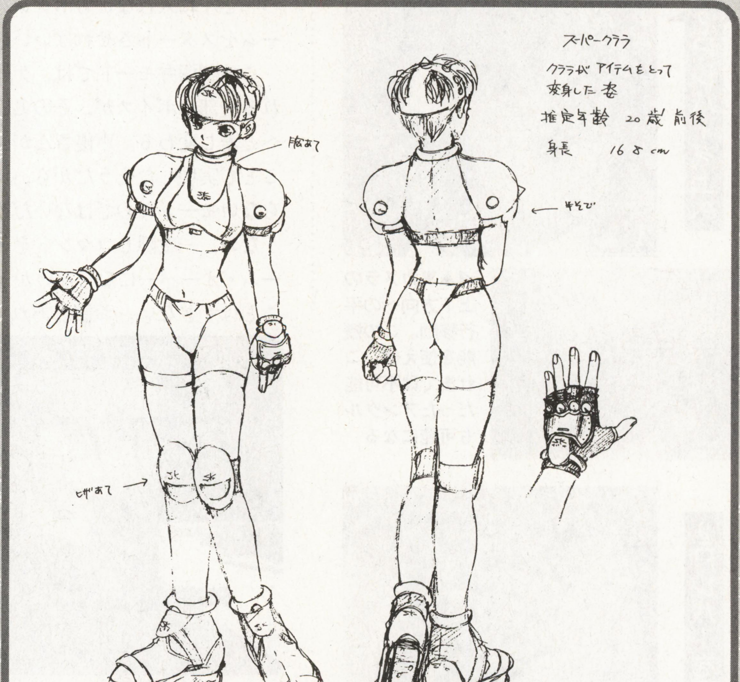


クララ

ミラクルワールド王家の娘。3姉妹の次女で双子の姉。自由奔放で楽天家。修行のため地上界に降りてきたが，ミラクルワールドの危機をキララから聞かされ，もどってきた。

本名	クララ アプリコット
年齢	15才
誕生日	1981年11月12日
血液型	B型
身長	158cm（スーパー時168cm）
体重	おしえない
3サイズ	ノーマル時　B／？　W／？　H／？
	スーパー時　B／87　W／56　H／88
足サイズ	23cm
好きな食べ物	アイスクリーム
嫌いな食べ物	タマネギ，ピーマン
好きな物	お金，旅行
嫌いな物	貧乏
好きな色	情熱の赤！
趣味	帽子の収集とアイスの食べ歩き
理想の男性	お金持ちで，ハンサムで，クララの言うことを何でも聞いてくれる人

▲▶キャラクター・サイズが格闘ゲームより小さいため，胸のポッチが3個から1個へと変更。クララがオリジナルの体型で，それを基本にキララが作られています

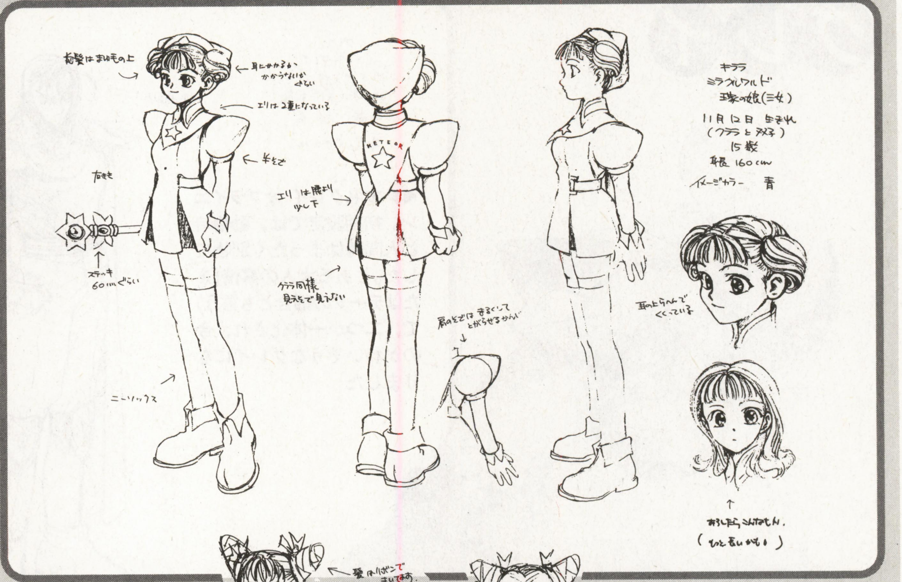


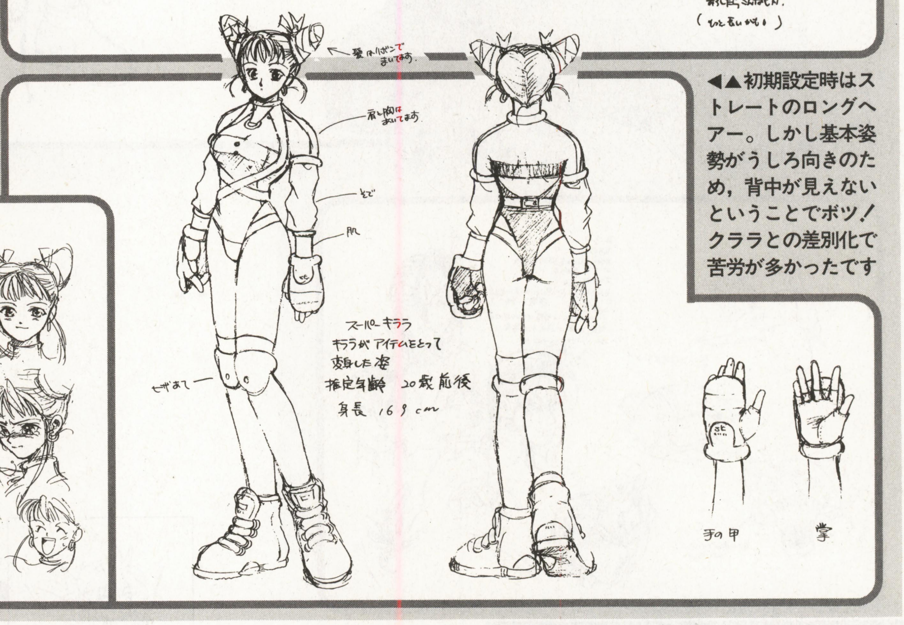
キララ

クララと同じく王家の娘。3姉妹の三女で双子の妹。いつもニコニコしていておっとりしているように見えるが，几帳面で芯は強く，少々心配性なところがある。本人は気づいていないが，ちょっとアブないところあり。

マジカルオーブを奪われ結界が破られたのを察知し，自らの魔法で防御したため，動物になるのをまぬがれた。

本　　名：キララ アプリコット
年　　齢：15才
誕 生 日：1981年11月12日
血 液 型：AB型
身　　長：160cm（スーパー時169cm）
体　　重：なにそれ？
3サイズ：ノーマル時　B／？　W／？　H／？
　　　　：スーパー時　B／89　W／57　H／88
足 サ イ ズ：23.5cm
好きな食べ物：ケーキ。チョコレート系が好き。とくに“ザッハトルテ”がお気に入り
嫌いな食べ物：とくにありません
好 き な 物：本（地上界の歴史文献なんかとくに……）
嫌 い な 物：カエル，ヤモリ
好 き な 色：マリンブルー
趣　　味：読書とお料理
理想の男性：キララのことをよく理解してくれる人





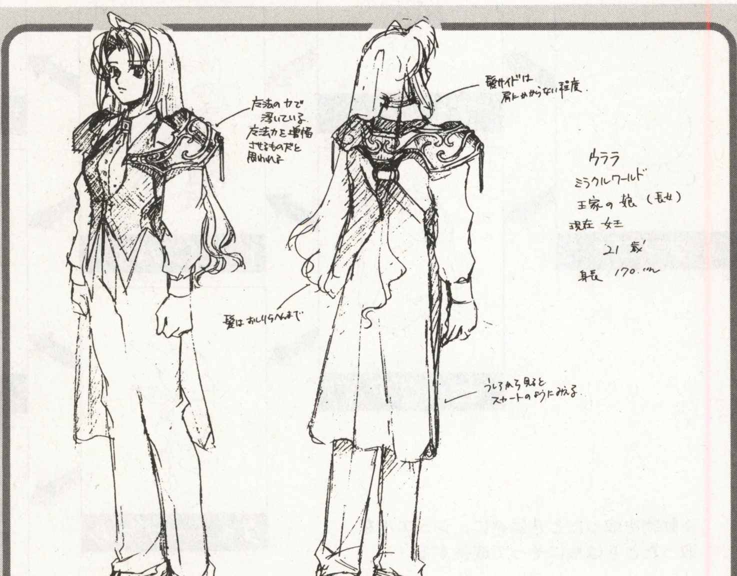
◀▲初期設定時はストレートのロングヘアー。しかし基本姿勢がうしろ向きのため，背中が見えないということでボツ！ クララとの差別化で苦労が多かったです

ウララ

3姉妹の長女。ミラクルワールドをささえている王女である。温厚な性格で，責任感が強い。

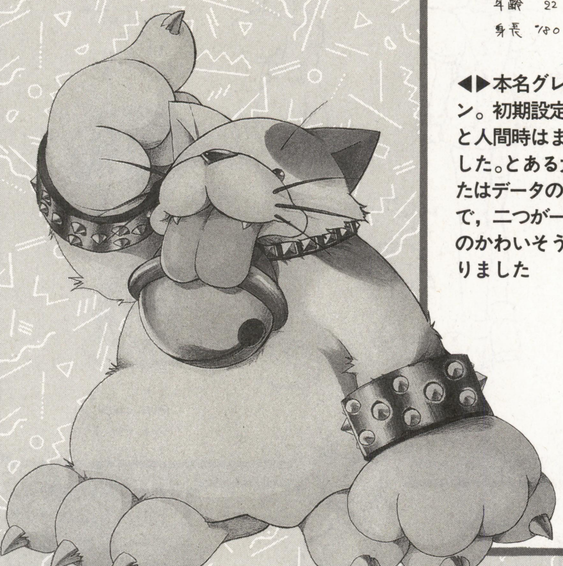
国民の魔法力強化のため，現在，ミラクルワールドの王立マジックスクールで魔法指導も行なっているが，指導中にさらわれてしまう。

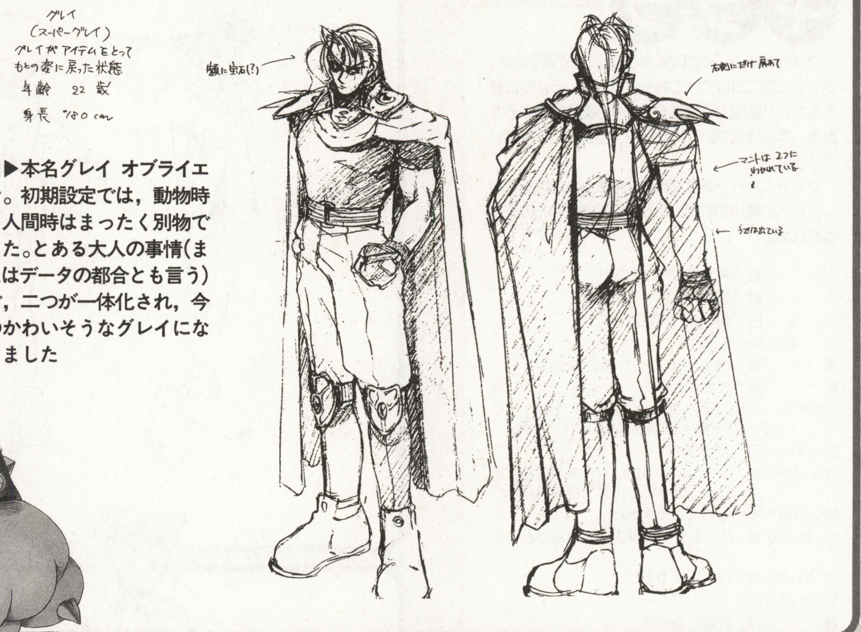
本　　名：ウララ アプリコット
年　　齢：21才
誕 生 日：1975年2月3日
血 液 型：A型
身　　長：170cm
体　　重：？
3サイズ：ノーマル時　B84・W56・H86
　　　　：スーパー時　20才を越えると変身しません！
足 サ イ ズ：23.5cm
好きな食べ物：ハーブティー
嫌いな食べ物：プチプチしたもの（イクラ，タラコ，数の子など）
好 き な 物：ガラスでできているもの（？）
嫌 い な 物：虫，とくに足の長いもの
好 き な 色：ライトグリーン
趣　　味：ハーブの栽培。ティーカップの収集
理想の男性：たくましくって，頼りがいのある…
…グレイかな☆



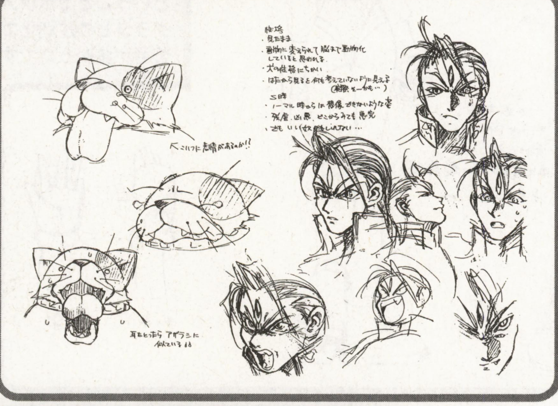
▶このキャラも，はじめは〝ひとりでも私は生きていけるわ！〟タイプでしたが，さらわれる設定が全然生きてこないので，いまのウララ（天然ボケ）になりました

グレイ





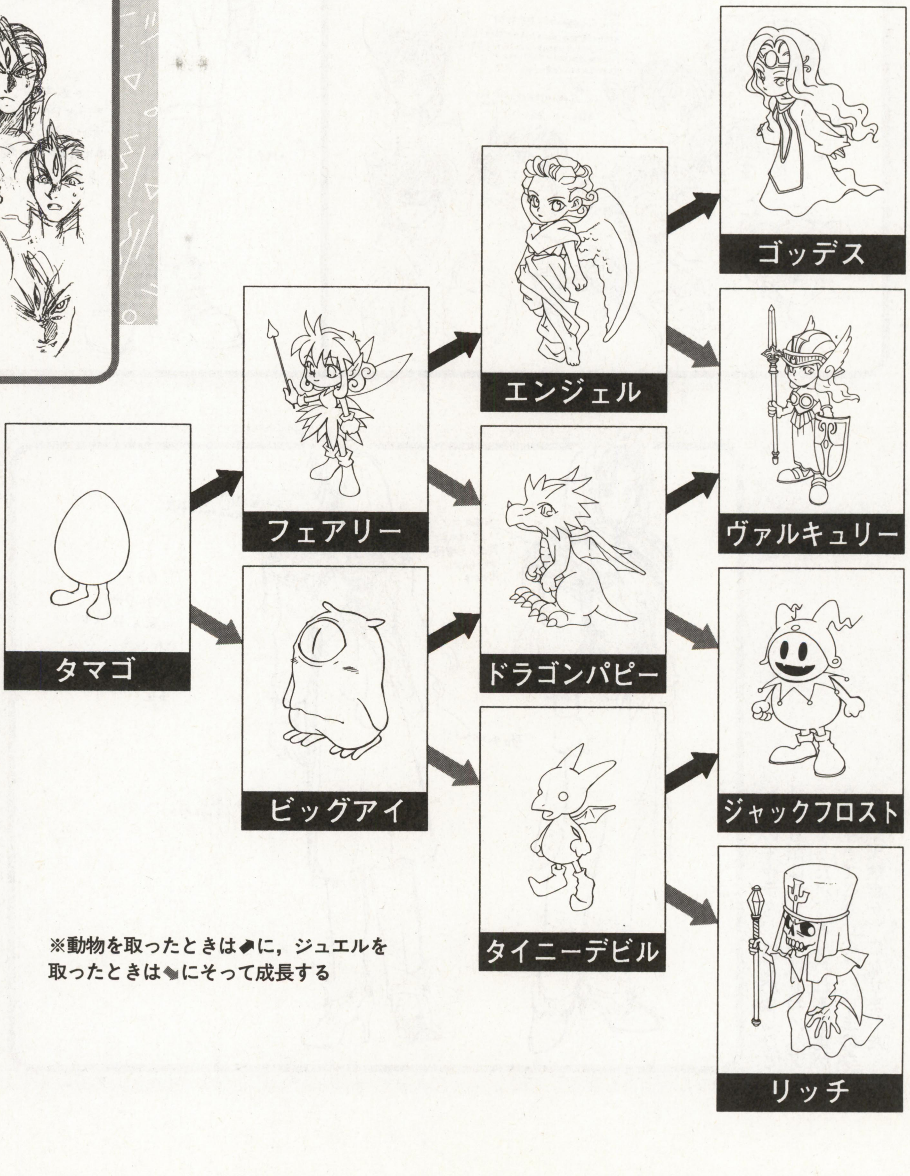
◀▶本名グレイ オブライエン。初期設定では，動物時と人間時はまったく別物でした。とある大人の事情（またはデータの都合とも言う）で，二つが一体化され，今のかわいそうなグレイになりました



オプションの変化

このゲームでは，敵をショットで倒すと「動物」が，アタックで倒して連鎖を起こすと「ジュエル」が出現する。これらを一定数獲得することで，オプションの“ピュアエッグ”が成長していくのだ。

ここでは，オプションの成長のしかたと，それぞれの形態のイラストを紹介しよう。



※動物を取ったときは◆に，ジュエルを取ったときは◆にそって成長する

迷宮放浪塾

幾層もの迷宮に支えられし「神の塔」に挑め！

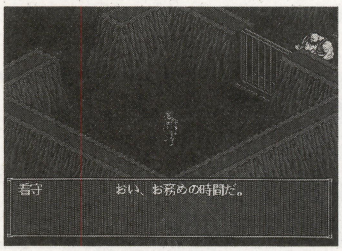
ブランディッシュVT

■発売元：日本ファルコム　■価格：9,800円　■対応機種：PC-9801／9821シリーズ　■発売中

前号で予告したとおり，今回から本格攻略開始だ。各面ごとの傾向や謎かけを，スペースが許すかぎり解明していくぞ。悩める者は，ここに集え！　（文／千歳秋吉）

迷宮1・2　遺跡1〜4

最初に紹介するこのエリアは，言うなれば練習面のようなもの。トラップやモンスターの傾向もひととおり体験できるので，そういう意味では中身の濃い探索が期待できるだろう。なお，選んだ主人公によってスタート地点やマップが異なるぞ。



◀いきなり牢獄に入れられるディー。このあとスライム退治の仕事をするハメに

▶クレールの場合は、親友のサフィーユに見守られ、修行の旅に出発するのだ

早くも運命の分かれ道!?

キミの選んだキャラがディーの場合，物語は「迷宮1」の牢屋よりはじまる。

ここでは「魔物退治」を命じられるが，戦闘の基礎を学ぶつもりで取り組むべし。心ゆくまで牢屋ライフを満喫（まんきつ）したら，あとは牢名主から鍵を奪い取って脱走するのみだ。

いっぽう，キミがクレールを選んだ場合は，堂々と「遺跡1」の正面玄関から入ることになる。まぁ，どちらを選んだところで有利不利はないのだが，気になる人は両方プレイしてみるといい。マップなども細かく変更されていたりして興味深いぞ。

序盤でありながらも敵はそれなりに強いので，ある程度は戦いの経験を積みつつ先に進もう。クイック・セーブも多用すべし。

迷宮1　あるときは地下牢，そしてまたあるときは……

ディーにとってスタートとなる面。まずは地下牢からの脱獄が問題だ。安全に行くなら，牢名主を穴に落としてしまえばOK。正攻法で行くなら，「ジャンプ」と「横歩き」で逃げよう。

クレールのときは，スイッチを踏むと巨石が転がってくる仕掛けが初登場。これも「横歩き」でかわせ！

▲キミの「マウスさばき」の見せどころとなるこの場面。意外とキビしい最初の難関だ

迷宮2　街区の下にひっそりと存在する，謎の地下墓地「時の神殿」

このエリアの中では最後のステージとなる面。しかし，最初は面の半分くらい未探索区域が残るはず。

そう，じつはそこにこの面の真骨頂とでも言うべき「時の神殿」があるのだ。街区より侵入できるのでよく探索してみよう。ここで手に入る道具は，遺跡4で使用するぞ。

▲ところせましと棺桶が並ぶ地下墓地。オヤ？　コレだけ妙にキレイなのはなぜだ？

遺跡1　神をも恐れぬ者たちが集う，「神の塔」の正面玄関口

クレールにとってはここがスタート地点。どちらのキャラでもそんなに大した仕掛けはないので，とくにおそれることはない。

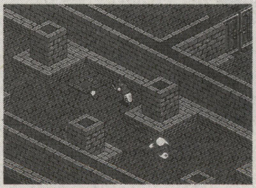
ディーのときのみでてくる「届かないスイッチ」は，キミの手に持っているモノを使えば解決する。「千本矢の道」は写真を参考にすべし。

▲矢の作動スイッチがつづく道。こんなときは，「矢が空中を飛ぶ」ことを利用して……

遺跡2　「異なるものを修正せよ」。異なるものっていったいナニ？

ここもまた，クレールとディーでまったく面構成がちがう。

とくにクレールでプレイしたときの「異なるものを修正せよ」は，序盤にしてはむずかしいトラップ。ここでは周囲の「等間隔で並んでいるモノ」に注目しよう。すると，ひとつだけ仲間はずれがあるはずだが……。

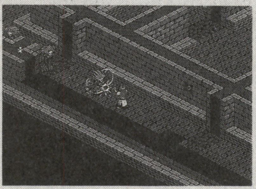


▲この場面は大いなるヒントになってくれるはず。何をすればよいかわかるかな？

遺跡3　固く閉ざされた扉も，3本の鎖で見事，開いてくれよう！

最初の壁は「我は頑な（かたく）」と書かれた扉だ。周辺にある3本の鎖を引っぱれば開くのだが，そこへ行くのにもやはりスイッチ踏みの試行錯誤を必要とする。まぁ，いろいろやっていれば進めるのだけれど。

ほかに特記するトラップはない。ただ，敵が強いのがねぇ（泣）。



▲宿敵「ハイドリパー」登場。一撃与えると間合いを離すので，間髪入れずに反撃だ！

遺跡4　「神官の証」こそが，さらなる上層への道を切り開く

ここもディーとクレールでトラップがずいぶんちがう。しかし，ここまできたキミなら，どちらも実力で越えられるレベル。がんばれ！

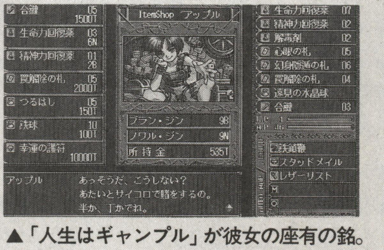
さて，ここには「我の前に神官の証を示せ」と書かれたメッセージ・プレートがある。あとでキミは，ここへもどってくることになるはずだ。

▲「神官の証」ってなんだろう？　ま，「それらしい場所」にあるとだけ言っておこう

放浪の旅路に しばしの休息を…………街区

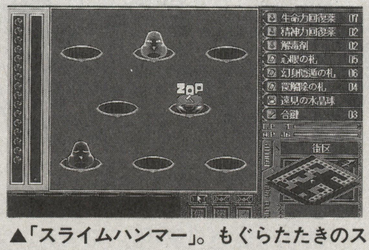
前ページまでの迷宮6面を越えると，そこは陽光の大地(？)，街区だ。住民が行きかい，酒場などのお店が立ち並ぶその空間は，『VT』の迷宮生活ですっかり渇き切った脳細胞にうるおいを与えてくれる。

とはいえ，ここもキチンと探索しないと痛い目を見るのは言うまでもない。まぁ，カジノで遊ぶときくらいは，頭を切り換えていいけど……ん，カジノの景品交換所にある「アレ」はなんだろう？



▲「人生はギャンブル」が彼女の座有の銘。「記憶石」を賭けてサイコロ勝負だ!!

ショップでの珍展開



▲「スライムハンマー」。もぐらたたきのスライム版だ。ルーレットなどもあるぞ

カジノで熱く……あれ？

遺跡5〜8

これまでの「いかにも迷路」といった感じから打って変わって，ワイルドな雰囲気を感じさせる砂漠ステージ。さらに精霊や守護鬼神も登場し，ようやくわずかではあるが，『VT』の世界が，そして自分のすべきことが，見えはじめることだろう。

火の精霊 ドゥールはどこに？

◀彼女がドゥール。見つけるのは簡単だけど，問題はそれから

火と緋のつかさどる砂の大地

ここから先，とくにスイッチには気をつけたい。というのも，これまでのように「付近のドアを開ける」とか「矢が飛んでくる」なんて単純なものばかりじゃないからだ。

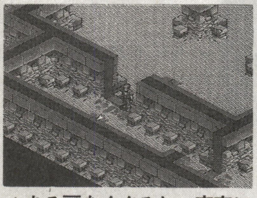
同じドア開閉用のスイッチでも，それが遠方にある場合もザラ。いままでオートマップを使ってなかったキミ，これからはスイッチの場所だけでも書き込むといいぞ。

また，精霊や守護鬼神に出会ったら，自分が「正義」「中立」「悪」のどれを目指すのか，よく考えて行動を起こすように。

遺跡5　火の精霊の封じられた空間……その「意識」を探せ

この面のテーマは，ズバリ「火の精霊ドゥールの復活」だ。なにせ，最初に出会うコイツは抜けがらなので，どこかで「意識」を探してこないと進めない。

キーとなるのは，右の写真の場面付近と，「この面で手に入るある道具」だ。わかるかな？

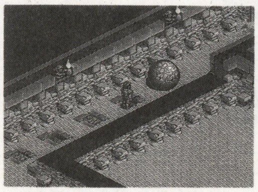


▲ある扉をくぐると，唐突に聞こえてくる「助けて」の声。なにかあるぞ。絶対に

遺跡6　燃え盛る炎こそ安全の証。光放たぬ暗闇は死の暗示

第1の難関は「暗闇の道」。ここの通路は，たいまつの火がついている場合のみ通れるのだ。ヘタに渡ると致命傷になることもあるぞ。

第2の難関は「死の小道」。スイッチを踏むと巨石が転がる仕掛け。転がらない場合は，かなり前に通った場所のスイッチをチェックしよう。



▲「死の小道」というわりには，なかなか動かない巨石。頼むから早く殺しにこい！

遺跡7　英知・疾風・闘気のそろった者のみが，先に進む権利を得る

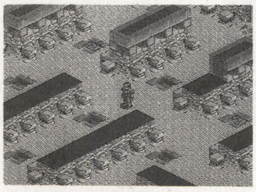
ここでキミは三つの試練を受けねばならない。順番に説明すると……。

●**英知**……すべてのスイッチを反対側にする。記憶力の勝負。

●**疾風**……飛んでくるモノをひたすらよける。伏せを使うと少しラク。

●**闘気**……敵を全滅させる。

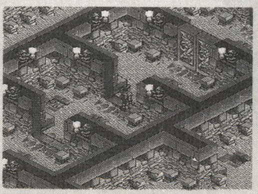
全部クリアしたら，つぎの面だ。



▲英知の試練。かなりの数のスイッチがあるので，自分が踏んだヤツを覚えておこう

遺跡8　炎の通路の向こうに待つ，緋の守護鬼神ギュールズ

一見オーソドックスに見えるが，じつは意外な難関。数多くのドアを開けるのにはスイッチを動かす必要があるのだが，そのスイッチが離れている場合が多いのだ。ひとつひとつチェックして進まないと，思わずつまってしまうことも……。キミはギュールズとご対面できるか？



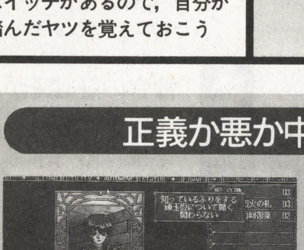
▲「炎の通路」もスイッチだらけ！　開いたり閉じたりする扉に混乱しないように！

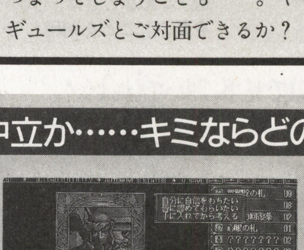
MEMO

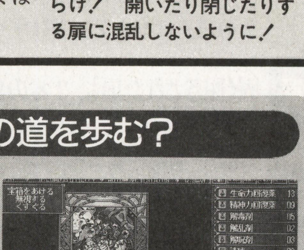
『VT』におけるイベントの意義

本作のイベントでは，2〜3個の選択肢の中から自分の行動を選ぶものが多い。ところが，これによって「善」「中立」「悪」のうち，どの道を進むかが決定されるからあなどれない。展開はもちろん，エンディングにも影響するので慎重に。

正義か悪か中立か……キミならどの道を歩む？







遺跡9〜12
水域1・2

前面までが「炎」のイメージに象徴されるとするなら，このエリアは「水」の面と言える。しかし，涼しい気分で探索を味わえると思ったら大マチガイ。なにしろ，相手はさらに複雑になる仕掛けと，呼吸さえも奪う深海の領域なのだから……。

◀彼女が水の精霊ラクシー。キミの行動しだいで力になってくれる

▶水中で息つぎするための装置。あくまで一時しのぎだが……

神秘に酔ってるヒマはない！

水たまりに自分の姿を映していたら，いきなり一撃！　……そう，この面より登場するカムフラージュ・モンスター，テラノヴァだ。同様の手口で「落とし穴」に変身するアビスがマッピング妨害に一役買っている。

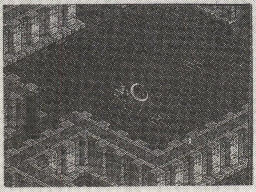
ここは油断のならないエリア。これまでにあったワープや落とし穴も，凶悪にパワーアップして登場する。さらに水域では「息継ぎ」と「水流」の二大要素が加わり，トラップの幅が広がっている。

道は険しいが，退屈はしない。その向こうには，水の精霊ラクシーが待っているのだから，ぜひがんばって進もうじゃないか。

遺跡9　ワープ，ワープで綱渡り。どこかにある宝物庫を探せ

最初にでくわすことになる「彷徨の道」が要注意。たくさんの小部屋がワープで結びついており，しかもきた道をもどろうとすると，また別の場所に飛ばされる仕組みだ。

これに惑わされず先に進むには，すべてのワープの「行き／もどり」をチェックする以外にない。



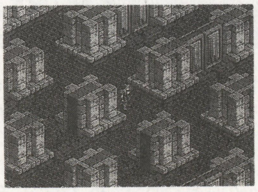
▲水たまりに化ける怪物，テラノヴァ。注意していれば被害を最小限に防げるぞ

遺跡10　ハードな迷宮探索，たまにはコーヒーブレイクを

さほどむずかしいトラップはない。これまでハードな面がつづいたから，ひと息入れろってことなのか？

北側にある広場はイベント用。展開によって誰がいるかは異なる。

唯一の謎かけである「我ら1人にして2人……」の場面では，扉を全部閉じた状態にすればOKだ。



▲「我ら１人にして……」は，ドアの群れとスイッチの関係がわかれば解けたも同然

遺跡11　床に横たわる碧き魚は，水の精霊へのメッセンジャー

この面は遺跡12とワンセットで考えたほうがよい。遺跡9と同様に多数の閉鎖空間によって構成されているのだが，その大部分は上から落ちてくることで探索できる。

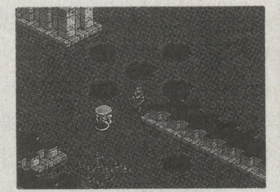
大切なもののある部屋もあれば，ワナのみのスカ部屋もあるが，一応「全部屋踏破」を心がけたい。

▲碧い魚のイベント。「食べる」なんて選択肢もあるが，こんなのを選ぶと……

遺跡12　道は天から地へ。十字の中心より舞い降りよ

落とし穴の群れなす大広間。その多くは下の遺跡11に落ちるためのものだが，本当に重要なのは，「十字の中心」にあるもののみ。右の写真のような場所を見つけたら，その真ん中にジャンプするのだ！

三つの鍵がそろったならば，水の精霊ラクシーとご対面できるぞ。

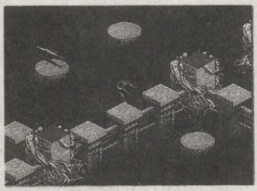


▲こういう場所を探すのだ。何度も上と下を往復することになるだろうけど……

水域1　神秘的な水の世界を旅する者に捧げる「海神の加護」

美しさに見とれてはいけない。ここはおそろしい場所なのだ。なにせ呼吸困難でどんどん体力が減っていく。アワ立つ柱（？）の場所に行くことで回復は可能だが……。

やはり，早めに「銀鱗の首飾り」を見つけておきたい。そのためにはエリアの最北西を目指すべきだ。

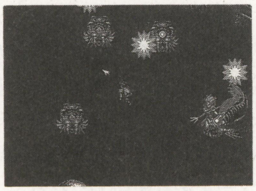


▲水域では水流に注意！　入ると必ず一定方向に流されるのだ。ジャンプで横切れるぞ

水域2　縦横無尽に水流逆巻く，海溝の世界に守護鬼神は待つ

この面で最初の難関となるのは，水流が広大な空間に敷きつめられたエリア。流れをつかむのはむずかしいので，とりあえずひたすら流され，試行錯誤するしかないだろう。

また，ドアの開閉によって水流を変えられる仕掛けもある。この場合は付近のスイッチを探してみよう。



▲やっと碧の守護鬼神アザールに会えた。彼の謎かけはどこかイジワルだが……

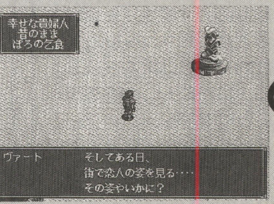
MEMO

守護鬼神との出会い

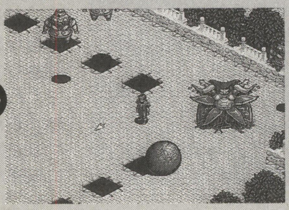
それぞれの領域を守る守護鬼神たち。彼らは主人公に謎かけをしてくるが，ここでもキミの目指す属性が問われるのだ。機嫌を損ねれば闘いは避けられない。神様だけあってムチャクチャ強いので，そのへんは覚悟して臨むように。

罪を憎んで人を憎まず…

▶最初は威厳たっぷりに問いかけてくる守護鬼神。だが，ひとたび怒りだすと右側の写真のごとく暴走モードに入る（神は気まぐれなのだ）



大・激・怒!!



以下次号！

ゲーム考現学

《29回》"108人大集合！水滸伝の世界"

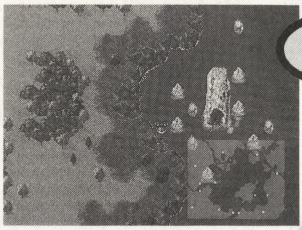
Written by 山田　整＆"永久機関"

今月は都合により『水滸伝』がくり上げ登場。一種の原作ものだが，主人公が108人いるという異色作だ。「飛行対決！」は『デジタルミッション』がでるまでしばらく延期。

なお，来月のテーマはデジタル・コミック各種，『サクラ大戦』『ポリスノーツ』その他。そのつぎは（でれば）『ロボット大戦』にからめて原作対決の予定。

VS

幻想水滸伝

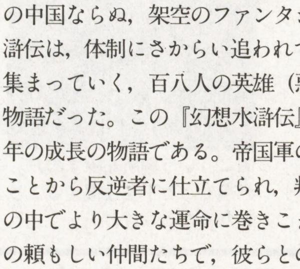


▶ゲーム自体はオーソドックスなタイプのRPGに，節目となる戦争シーンを組み込んだクセのないつくり。メインとなる帝国打倒の話に，主人公の成長や仲間集め（なにしろ全部集めると108人）を行なうサブ・ストーリーが並行して進行する。サブは解かなくてもゲームは進むぞ

『幻想水滸伝』というゲームがある。読んで字のごとく，幻想的な水滸伝である。どこが幻想的なのかというと，まず舞台が宋時代の中国ならぬ，架空のファンタジー世界になっているところだ。水滸伝は，体制にさからい追われて一つの要塞……水滸こと梁山泊（りょうざんはく）に集まっていく，百八人の英雄（悪漢）たちのそれぞれの姿を描いた物語だった。この『幻想水滸伝』は英雄たちを率いる運命を持つ少年の成長の物語である。帝国軍の将軍の息子でありながらふとしたことから反逆者に仕立てられ，叛乱軍に身を投じた主人公は，戦いの中でより大きな運命に巻きこまれていく。彼を支えるのは百七人の頼もしい仲間たちで，彼らとの出会いが叛乱軍を，要塞を，そして主人公を少しずつ強化させ，成長させてゆく。

音楽と戦闘シーンの美しさはとくに挙げておくべきだろう。コナミの音楽には以前から定評があるが，今回の高揚感のあるクラシック的で壮大な音楽は，雄大なゲームのテーマによくマッチしている。また，ゲーム自体に対する印象を大きく左右する戦闘シーンでは，ポリゴン機能を効果的に使用した美しい特殊効果によって，プレイヤーを楽しませてくれる。

以上のいずれもがゲームの幻想的雰囲気を盛り上げるうえでは欠かせない部分であり，それぞれが見事に溶け合って，一つの世界観を創りだしている。雄大な雰囲気を持つ世界の中で気持ちの良いストーリーを楽しむことができるという点では，プレイステーションでもめずらしいRPGの良作である。発売はコナミから。6,800円。



◀戦闘シーンの美しさはご覧のとおり。これは紋章の力（魔法）を発動させたところだが，ポリゴン機能を駆使して徹底的に視覚効果を表現してくれている。ほかにもこの種の演出は多く，いわゆるイベント・シーンの光景も，ビジュアル・操演ともに華麗だ

『水滸伝・天命の誓い』

本ゲームは『信長の野望』や『三國志』の流れをくむ，光栄独特の国取りゲームだ（価格：5,800円）。腐敗した役人に追われて無法者となったあなたは，山寨（さんさい）にこもり無法者の仲間をふやし，いずれは悪大臣・高球をたたき切るのだ。

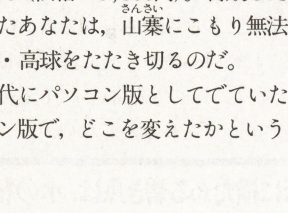
このゲームは，もとは80年代にパソコン版としてでていた。今回発売されたプレイステーション版で，どこを変えたかというと……

・グラフィックを強化し
・セリフをふやし
・オープニングとエンディングをキャラクター別に新しく設け
・登場人物の1人1人に人物紹介をつけた

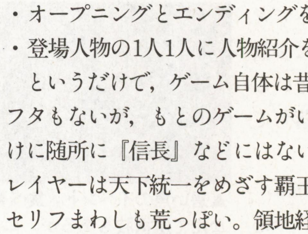
というだけで，ゲーム自体は昔とまったく同じ……というとミもフタもないが，もとのゲームがいいので今でも十分通用する。おまけに随所に『信長』などにはない独特の味わいがある。なにしろプレイヤーは天下統一をめざす覇王などではなくただの無頼漢だから，セリフまわしも荒っぽい。領地経営のためにやることも治水や開墾だけでなく，獣を狩って毛皮をとったり，人食い虎を退治して名声を上げたり。これが『三國志』の千年後だとはだれも思うまい。

戦争がまた秀逸だ。知力の高いキャラクターは「妖術」を使うわ，腕力の高いキャラクターは兵数が0になっても多少の敵軍なら1人で殴り殺してしまうわ，原作そのままの光景が展開する。「異色」というにふさわしい好ゲーム。

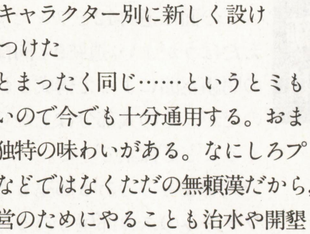
ちなみに各人物には「性格」が設定されていて、従来のこの手のSLGとちがって人材確保がむずかしいのも特徴。相性が最悪だと、どう努力してもダメなのだ。



◀新機能のデータベース。あだ名と星がわかる



▲基本画面。狩猟とか宴会というコマンドがあるところが特徴



▲弓も火計もある本格派の戦闘シーン。はははははは。これが妖術だ！

もっとイベントを

光栄から発売されている一連の国取りゲームの中で，私は『水滸伝』が一番好きだ。ただの無頼漢として本音の部分で戦争をやっている感じが，非常によくでていた。パソコン版で何度もやった。プレイステーションで登場したので，これからまた何度もやるだろう。ただ，90年代の作品として見ると，ひとつ物足りない部分がある。そう，「キャラクターごとのイベント」がないのだ。山賊にむりやり嫁にされようとしている娘の替え玉に立つとか，大金持ちの因業な肉屋を殴り殺すとか……そのくらいはほしいものではないか。

その，ないものねだりの部分をかなえてくれるのではないかと思って，『幻想水滸伝』というゲームをやった。かっこいいゲームだった。左のページにも書かれているが，中世風の音楽が（無音の部分もふくめて）非常によかった。グラフィックもすごかった。ステンドグラスを通ってこぼれる光が，主人公の額を染めるなんてシーンを，1枚絵でなくフィールド画面で拝(おが)めるとは思わなかったものだ。しかも，その音楽や絵に見合うだけの内容があった。ただし，どのくらい水滸伝かというと，あまり水滸伝ではなかった。

・特殊技能を持った仲間が増えるたび，水辺の要塞の設備が充実していく。
・文書偽造屋と印鑑偽造屋がいる。
・酒場でしびれ薬を飲まされる。

◀『水滸伝』にて熊を退治。こんなイベントをもっと！

以上3か所だけだ。けれど「要塞に仲間が増えていく」感じは非常に気持ちよかった。

ウワサによると，今度光栄からWindows用に，リコエイションゲームの水滸伝がでるらしい。そのときこそ，水滸伝本来のイベントと，『幻想水滸伝』の要塞のあの充実ぶりを，両方とも見られるといいなと，そう思うのである。 **（桂　令夫）**

▲『幻想水滸伝』より，特殊能力者で満ちた水塞。鍛治屋，情報通，はてはエレベーター屋までいる

108人の取りあつかい

『水滸伝』は光栄の歴史SLGのフォーマットにのっとっているので，108人をゲームに登場させるのに何の不都合もない。戦国物だと武将の多さがわずらわしいのが，水滸伝だと「原作どおりのにぎやかさ」になるのでうってつけだ。人物の相性や力関係により，メッセージや対応が変わるのもおもしろい。李吉や西門慶のような悪役，仇役(かたき)だった人物まで仲間にできるので，彼らを集めて「反水滸伝」をやるのも理論的には可能だ。もっとも人気キャラほど能力が高いため，能力値の不足に苦労させられるかもしれないが……。

◀人物勧誘は酒場にて。相手は性格と相性に応じて返答する

ただ，なにぶんもとになったパソコン版がかなり昔のものなので，商売上手や偽造屋といった人物の技能による差別化が表現し切れていないのが惜しい。

その点『幻想水滸伝』はうまくやっている。ストーリーで各人の技能をうまく使っているだけでなく，システム上においてもキャラが「立って」いる。たとえば，地図屋を仲間にするとフィールド・マップが表示されるし，早足自慢を仲間に入れると移動速度が速くなる（逆に，彼らを仲間にし損ねるとそういった恩恵が受けられないといった欠点はある）。単なる戦闘専用のキャラでも，各人ごとに異なる武器を持たせたりすることで特色を持たせ，システム面でも低レベルからのレベル上げを容易にすることで，どんなキャラでも鍛えればそれなりに使えるようになっている。

しかし，パーティ構成がイベントによって主役級のキャラに限定されたり，キャラ間の装備の交換が面倒だったりで，結局108人のうち一部のキャラしか使用しないということになってしまうのが惜しまれる。両者の長所を合わせ持った「水滸伝」ゲームに，いつか登場してほしいものである。 **（斉藤　通彦）**

◀戦場では似た者が集まって部隊を作る。にぎやかでよい？

おわりに

『水滸伝』という小説は，原作もののなかでもかなり特殊な部類に入る。『三國志』のような作品はスケールの大きさは似ていても，話の中心は「国取り」と「戦闘」の二つのキーワードで語ってしまえる。政治と戦闘のシステムさえ確実に造り上げてしまえば，あとは熱心なファンのために個々の人物のエピソードをイベントとして再現すれば良かった。ところが『水滸伝』の中心は，あくまでも108人が集まるまでの過程，英雄もしくは悪漢たちがくり広げる人間模様だ。画一的には処理できない。さあどうする？

その結果が上に見られる2作品だ。光栄はSLGをベースに「RPG風に人物の行動の自由を拡大し，相性を再現する」という方法論を使い，一方コナミは１人の主人公を中心としたRPGのスタイルで「108人との出会いを個々に描く」手法をとった。どちらも自信を持って推薦できるデキの作品だが，やはり上の二つの文章に見られるような不満も残った。

人間の「魅力」をパソコン上で描くことのむずかしさは今さら言うまでもない。そしてそのためにはRPG，SLGという枠組みは，ときにむしろ邪魔になる。『水滸伝』はそのことを教えてくれているのではないだろうか。

今月のザンゲ

by 鼻伏せビリヤード

▶いや「仕方なく」なんてつもりはなかったのですが……あれはライガーのが考現学あてだったのに，そちらのはアクセスROOMから引っ張ってきたという事情が……いやその。私が悪うございました。どうかお許しください

読者の闘技場 for Windows95

ROUND2

関係ないが,『おるちゅばんエビちゅ』のCD-ROMが発売される。その第1報を電話で受け取った仲みゆき女史が「ウィルチュバ=エヴァチュってナニ?」。そのままフランス語に訳すと「彼はどこで殺すの?」「きみもどうだい?」というぶっそうな会話になる。

満場一致最優秀賞(5EXP)

山形県米沢市・おーすん
(12EXP/1位)

山田「2か月連続でまんしゅう賞(略称)はキミだ,おめでとぉ。本編よりも,精気のない京が気になるところだ。今度はリオンで一筆たのむぜBaby」

今月のノーコメント

東京都杉並区・特攻野郎デンジャーメン

俺の葉書の選びかたはコレだ
藪良小路(3EXP)

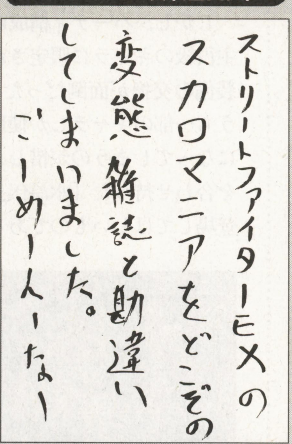
うぃーす,やぶらーだ。最近,オレの正体に関する言及ハガキが多く,「赤鳥龍吉」だとか「山村　真」だとか言ってきやがる。前者はともかく,後者は誰だよ,そんなヤツ知らねーってばよ。オレの正体なんてどうでもいいじゃねえか。ほっといてくれ。

そんなオレのすさんだ心をなごませるおーすんのバーチャ兄妹ネタが,オレはオススメなのである。みんな見習うよろしく。

山形県米沢市・おーすん
(12EXP/1位)

ほかの投稿者は,ネタは惜しいが,表現技法で損をしていることが多い。極言するが,オレは絵がうまければ,おもしろくなくてもバンバン載せていくから,そのつもりでな。

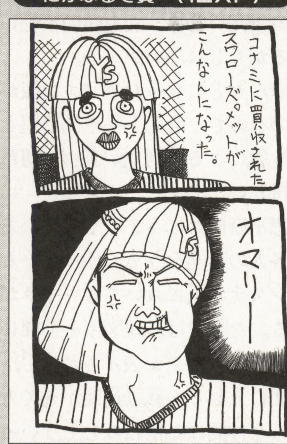
ごーめーんなー賞(4EXP)



神奈川県横浜市・新歓1005円
(10.1EXP/3位)

加藤「じゃ,おれ,ネギロマニア」
藪良「あちき,トルニロトルエンマニア」

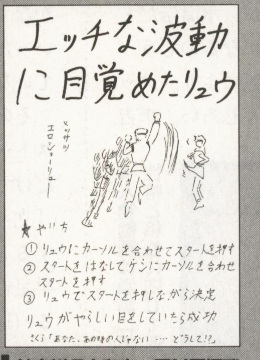
ちょっとナナメにかぶるで賞(4EXP)



大阪府堺市・ぶらコージ
(7EXP/7位)

藪良「人の名前,パクってんじゃねえ」

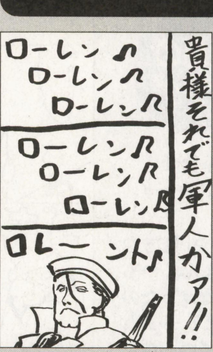
ベント残酷物語
コメント求めて1万年



神奈川県大和市・TNT爆弾
(6EXP/8位)

藪良「山下さん,このハガキどうですかね」
山下「ぷぷっ。ちょっと,おもしろい」
藪良「じゃ,コメント」
山下「やだ」
藪良「……小石さん」
小石「む〜ん」
(阿修羅閃空で去る)
藪良「山中さん,これ」
山中「荒削りだけど,光る“モノ”がある」
藪良「かかか加藤さん」
加藤「ぴゅっ」

ベストエイト賞(3EXP)



神奈川県横浜市・新歓1005円
(10.1EXP/3位)

曳地「これ,西部劇アルか?」
片平「いや『檸檬天使』だ!」

栃木県宇都宮市・けーじゅうギガ
(6EXP/8位)

藪良「そりゃあれだけガリガリだったら,消えてなくなるわね」

神奈川県綾瀬市・アコピャン
(10EXP/4位)

藪良「おまえら,教官の技,一つでも覚えようとしてたか?」

東京都江戸川区・BLUE METOR
(6EXP/8位)

藪良「こういうダジャレって,古き良き時代が残ってるよな」

千葉県佐倉市・加藤義啓
(6EXP/8位)

藪良「これだけ追いつめられてたら,練習どころじゃねーよ」

ドキュメントファイルの伏魔殿（3EXP）

ハガキにいくつまでネタが許されるかという質問が多いが，基本は無制限だ。ただし，ごちゃごちゃ書くヤツのネタは，99%おもしろくないけどな。メリハリって知ってる？

●●●●●

●『X-MEN VS. ストリートファイター』。なんて略したらいいんだ？
神奈川県綾瀬市・アコピャン
（10EXP／4位）
山田「MENター（システマ）」
藪良「X-WING VS TIE FIGHTER」

●ベーマガ'96年11月号245ページ右下の『マインドシーカー』を某店にて発見。980円で即購入し，30分のプレイの後，燃えつきる。なお，翌日その某店でまたも新品の『マインド〜』を発見。在庫はまだあるそうなので，闘技場の商品にと思うがどうか（ちなみに小生はいまだに街中でジイサンにサイポイントをうばわれ，サイランドで何千ポンドも失い，公園と酒場に入りびたる毎日である）。
愛知県渥美郡・ヘンタイジャー1号
（6EXP／8位）
藪良「それでは『マインドシーカー』無限大レベルの称号をもつ片平番長に，最終ゲートまで行くコツを伝授してもらおう」
片平「連写パッドと洗濯バサミがポイントですね。こうすれば一晩であなたもキヨタくん」
曳地「それじゃPCエンジンなのねん」

●『X-MEN VS. ストリートファイター』に登場するザンギエフとダルシムって，いちおうミュータントでの出場だとオイラは思う！
沖縄県那覇市・ナムコナミ
（3EXP／15位）
●「やっぱ，ミュータントだったのかーっ。ダルシムよ」
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（9EXP／5位）

●友人に「『サムライスピリッツ』の最初のやつ貸して」と言われたので『ファーストサムライ』（スーファミ／ケムコ）を貸したら，翌日に「殺すぞ」と言われました。
愛知県渥美郡・ヘンタイジャー１号
（6EXP／8位）
小石「サムライメック（ボソ）」

●伝説の木，根こそぎ盗難！　困った!!
大阪府堺市・ぶらコージ
（7EXP／7位）
藪良「うん，困った」

●最近，ともこ嬢を見かけないなぁと思ったら，ナムコの『ダンシングアイ』にでてた。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（9EXP／5位）
藪良「いるぞ。爆弾猿（ばんばざる）」

●『F.F.Ⅶ』の３枚組の内訳は，オープニング１枚，ゲーム１枚，エンディング１枚になると思います。
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
（9EXP／5位）
藪良「１枚は，付録ゲーム？」

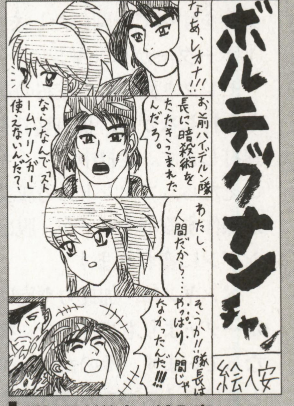
●『KOF'96』3年連続出場のアテナちゃんは，毎年声がわりしている。変声期……ハッ！もしやアテナって……。
東京都豊島区・エンキドゥ
（3EXP／15位）

燃えてるかい？『KOF'96』小特集（3EXP）

今月の募集は『KOF'96』だ。んでもって，来月は『サイキックフォース2』大予想だ。「ウォンの“完全なる世界”がしゃがみガード可」（なんだそりゃ）とかシステム的なネタでもいいのだー。

愛知県刈谷市・絵入安
（9EXP／5位）
藪良「もう１枚は『もしも僕がタクマなら友達でいてくれますか』だと。現役を退いた中年の悲哀が伝わってくるな」

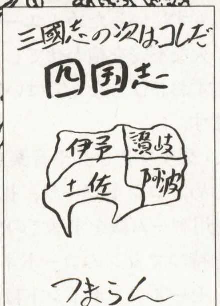
長野県松本市・END
（12EXP／1位）
山田「いや，もし山崎だったら，こんな言葉づかい良かないぞ。首ねっこつかんだまま『にぇへにぇへにぇへへ（略）』」



愛知県刈谷市・絵入安
（9EXP／5位）
藪良「11月号の“これって『タクティクス・オウガ』だろ？”ってなんですか？」
小石「カチュアとヴァイスとレオナール」

生きててすみません

今月の大ボケ



神奈川県横浜市・新歓1005円（10.1EXP／3位）

山田「ほかの人は酷評していたが，オレは腹かかえて笑ってしまった」藪良「ここまでくだらないと，かえって見事だよな」

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキもしくは同サイズの丈夫な紙で
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用すること。
鉛筆は無条件にボツ。住所もだ，ENDと絵入安！
期限：毎月15日ぐらいまでに。2月号だけ年末進行で10日シメ
宛先：下記までていねいな字で書き，心をこめて送ること
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

今月のHOT20に入った95専用ソフトは10本。『ウイニングポスト2PLUSパワーアップキット』はWin3.1版もあるが，Win95あつかい。よって1位になったおーすんがエナジー・ドレインを食らった。13EXPのうち1割に相当する1.3EXP，小数点以下切り捨てて1EXPを削り，12EXPに。

1	END	12EXP
1	おーすん	12EXP
3	新歓1005円	10.1EXP
4	アコピャン	10EXP
5	絵入安	9EXP
5	みるきぃぷりん☆	9EXP
7	ぶらこーじ	7EXP
8	爆弾猿（ぼんばざる），骨皮筋右衛門，加藤　義啓，TNT爆弾，けーじゅうギガ，BLUE METOR，ヘンタイジャー1号	6EXP

レスキュー! COMPUTER GAME

メーカーがアナタの質問に直接回答する

このページでは，各ゲーム・メーカーのスタッフに，読者のみなさんから送られてきたコンピュータ・ゲーム関連の質問に直接答えていただく。いわば「誌上公開質問状・ゲーム編」。質問したいことがある人は，下記までどしどしお便りを送ってほしい。

●〒141 東京都品川区東五反田 1－11－15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

64ビットマシン「M2」について

Q… 先日，友人より「松下電器から“M2”という新しい家庭用ゲーム機が発売される」と聞きました。僕もゲーム雑誌などで情報は入手していたのですが，64ビットCPUを採用していること以外は，詳細を知りません。そこで……

①M2のセールス・ポイント
②M2本体の価格と発売時期
③M2用ソフトのラインナップ

……を教えてください。お願いします。

【静岡県藤枝市・唐沢一輝19才】

A… いつも弊社を応援していただきありがとうございます。“M2”については，さまざまなメディアで少しずつ情報がではじめているものの，いまだ全貌を現さずにいるため，ユーザーのみなさまには多大な不安を抱かせてしまっていることを，まずおわびしなくてはいけないと感じております。

“M2”は，グラフィックや音楽などの表現機能をはじめ，コントローラ，拡張性など，既存の家庭用ゲーム機をすべての分野で凌駕(りょうが)する実力を持つマシンのコードネームです。ですから，セールス・ポイントは「全部」と自信を持って答えることができます。

現在，本体の仕様はすでに完成しており，発売と同時により楽しいソフトをお届けするために「おまんじゅうのあんこ」の部分を作り込んでいる段階です。各有力ソフトメーカーとの具体的なお話も同時に進んでいます。

株式会社パナソニック ワンダーテインメントとしての正式発表も近い時期に行なう予定です。そのときには，みなさんにも商品の発売時期やソフトのラインナップについて，お知らせすることができると思います。もう少しだけお待ちください。

(株式会社パナソニック ワンダーテインメント・竹川)

アルペンサーファー

Q… 『サイバーサイクルズ』の隠れキャラとしておなじみのペンギンが，『アルペンサーファー』にも登場するそうですね。ボーダーがペンギンになるのか，それともボードが……？

僕も一度見てみたいので，ペンギンを出現させる方法を公開してください。

【東京都杉並区・前川　厚18才】

A… 『アルペンサーファー』には，前川さんのご質問にある「ペンギン」のほかに，以下のような隠れキャラが存在します。今回は，それらの出現条件をすべて公開いたします。

①ボーダーがペンギンに

セレクト画面で，左右の選択ボタンを両方とも押しながら，視点切り替えボタンを7回連打します。連打中にペンギンの鳴き声が聞こえたら，コマンド入力成功！　プレイヤーが操作するボーダーが，腹ばいで滑走するペンギンに変わります。

ペンギンは，加速力や旋回力がノーマルなボーダーよりも高性能で，操作がやりやすくなっています。そのため，ペンギンを使ったときはハイスコア達成時のネーム登録ができません。ただ，10種類のエアトリックをだすことができるうえに，ゲーム・オーバー直後のアトラクト（オープニング・デモ，ゲームモード説明，操作説明）も，人間のボーダーではなくペンギンを使ったものになります。

②高速道路を「バリペン」が疾走

上級コースで，特定の三つのコース内障害物（衝突時にペンギンの鳴き声が聞こえる）にわざと衝突し，ゴール手前の高速道路の手前までたどり着くと，高速上を原付自転車に乗ったペンギン……通称「バリペン」が疾走します。バリペンを出現させると，ゲーム・オーバー画面で①のペンギン・コマンドが表示されます（国内版のみ）。

③側道にプーカァが出現

上級コースで，スタート時に左から右へ転がっていくプーカァを追うように右スイングをしつづけると条件が成立。あとは，ゴール近くの側道が見える位置まで滑走すれば，側道をプーカァ・バルーンが転がっていきます。スタート地点でコース外へ飛びだしていったプーカァと再会……というわけです。

(ナムコ・御所脇)

サムライスピリッツ天草降臨

Q… 僕は，初代『サムライスピリッツ』のころから，このシリーズの大ファンです。対戦格闘ゲームとしてはもちろんのこと，日本風の独特の世界観もすごく気に入っています。

さて，もうすぐ登場する『サムライスピリッツ～天草降臨』でシリーズも4作目となり，設定が複雑になってきました。そこでお願いがあります。『サムライスピリッツ』シリーズ各作品の時代設定（時の流れ）について，くわしく教えてください。

【東京都新宿区・高田馬場王虎23才】

A… では，各作品のダイジェスト・ストーリーを，年代順に簡潔に紹介していきましょう。

●1788年……『サムライスピリッツ』

かつて，幕府軍によってこの世を追われ，怨みと征服欲にとりつかれた天草四郎時貞が150年の時を経て魔界より復活。邪神アンブロジァを復活させるべく世界各地に異変を起こすが，これを察知したサムライたちによって阻止された。

●1788年……『斬紅郎無双剣』

誰構わずその刃の雫とし，「鬼」と恐れられた男がいた。その名は壬無月斬紅郎。しかし，あるときを境に帯刀するサムライのみを殺しはじめた。その真意は何か？

そして，志(こころざし)はちがえども，鬼を討つべくサムライたちが動きだした。

●1788年秋……『天草降臨』
島原に巨大な稲妻が落ち，「魔城」が出現した。その城の主・天草四郎時貞は，理想郷創造のための絶対的な力を得るべく，壬無月斬紅郎を復活させる。
しかし，予想を超えるその力を押さえることのできない天草は，斬紅郎を魔界に幽閉し，失った力を取りもどすべく，再び世界を混沌におとしいれようとしていた。
だが，異変を察知したサムライたちが島原へと集結する。
●1789年……『真サムライスピリッツ』
アンブロジァ復活は阻止された。しかし，新たに邪神を目覚めさせんとする者が現れた。その名は羅将神ミヅキ。魔界を掌握し，天草四郎時貞を封印したミヅキは，世界を破滅へと導きはじめた。
そして再びサムライたちの闘いがはじまる。
……と，このような流れになります。今後とも『サムライスピリッツ』シリーズを応援してください。

（SNK企画宣伝部・中村）

ポケットモンスター

『ポケットモンスター』には，“ミュウ”という151番目のモンスターがいるというウワサを聞いたのですが，本当でしょうか。もし本当なら，いったいどうすれば捕まえることができるか教えてください。お願いします。

【岐阜県瑞浪市・ポケモントレーナー16才】

151番目のポケモン“ミュウ”がいるというのは本当です。しかし残念ながら，お手持ちのソフトで探しまわっても見つかりません。
“ミュウ”は，『ポケットモンスター』の開発会社であるゲームフリークにだけ生息しています。ある雑誌の企画やイベントで，通信交換で渡したことはありますが，今後そのような企画やイベントを行なう予定はございません。開発者の「遊び心」と理解してください。

（株式会社クリーチャーズ・陣内）

ナンジャタウン&ワンダーエッグ2

毎回，さまざまなイベントで僕たちを楽しませてくれるナンジャタウンとワンダーエッグ2ですが，この冬もイベントが盛りだくさんのようですね。僕は，月に一度はナムコのテーマパークに足を運ぶほどのファンなので，どんな内容なのか気になっています。イベントの詳細をぜひ教えてください。

【埼玉県大宮市・青山祐司25才】

ナンジャタウンおよびワンダーエッグ2では，今年の冬に「ミステリー」と「クリスマス」の二つをテーマに，冬季スペシャル・イベントを開催いたします。どちらも，それぞれのパークの特性や人気アトラクションを生かした，参加体験型イベントとなっています。それでは，その内容を簡単ながらご紹介しましょう。
●駄菓子屋殺人事件（ナンジャタウン）
ナンジャタウンでもっとも人気があるアトラクション「のらねこ探偵団」に新シナリオを導入！“聖なるカツオブシ盗難事件”につづく第2弾として，11月2日より“駄菓子屋殺人事件”が登場いたします。
のらねこ探偵団は，フェスタリアン（お客様）に探偵見習いとなっていただき，福袋七丁目商店街で発生した事件の謎を解き明かす回遊型のアトラクション。駄菓子屋の主人・安井駄郎が殺されたという設定のもと，ねこのナジャヴを相棒に，昭和30年代にもどったような街並みをまわっていきます。あなたは無事に事件を解決できるでしょうか？
●ナジャヴのホワイトクリスマス
（ナンジャタウン）
11月30日～12月25日には，ロマンティックかつ幻想的な雰囲気の仕掛けやイベントで，ナンジャタウンならではのクリスマスを演出します。吹き抜けに設置された大クリスマスツリーをはじめ，ストリート・ミュージシャンたちがクリスマス・ソングを奏でる「クリスマスキャロル・シンフォニー」，さまざまなクリスマス・グッズを販売する「ホーリーマーケット」など，お友達グループやご家族連れのかたにもお楽しみいただけるイベントが盛りだくさんです。
目玉は，30人の女性大聖歌隊が歌うなか，本物の雪が舞って恋人たちの永遠の愛を祝福してくれる「スノーナイト」。12月21日～25日の夜8時より開催されます。
●愛のサスペンス劇場「スター殺人事件」
（ワンダーエッグ2）
本イベントは，ご入園されたばかりのカップルが，いきなり身に覚えのない殺人事件の犯人として疑われ，手錠をはめられてしまうところからはじまります。自分たちにかけられた疑いを晴らすべく，園内を捜査して情報を集めていきます。今年夏のオープン以来，好評を博しているスター発掘アトラクション「ザ・スタアオーディション」を舞台としたパークラウンド型アトラクションです。
●スターナイトファンタジー
（ワンダーエッグ2）
サウンドと広場を彩るイルミネーションが織りなすライティング・セレモニーを，11月2日～12月25日の夕方5時より開催。暗がりに響きわたるファンファーレのあとに，クリスマスツリーとエルズ広場の灯りが音楽に合わせて点灯し，クリスマスムードたっぷりの世界を創りだします。
そのほかに，2人の愛のメッセージを100曲以上のクリスマス・ソングとともにリクエストできる「WE2 STATION クリスマス・パティオ」，恋人たちの聖なる夜をロマンティックに演出してくれるキャンドル・セレモニー「スターナイトパーティー（12月21日～25日）」も同時開催されます。
なお，上記のイベントに関する情報は，弊社のホームページ（http：／／www.namco.co.jp）でもご紹介しております。

（ナムコ・石井）

PS版『タイムクライシス』

プレイステーションで『ガンバレット』と『タイムクライシス』が発売されると聞いて，狂喜乱舞している者です。これらのソフトには専用銃が同梱される予定だそうですが，気になるのは『タイムクライシス』のペダル。いったいどのように再現するのでしょうか。
プレイステーション用の銃のスペックと，フットペダルの有無について，ぜひとも教えていただきたいのです。お願いします。

【滋賀県大津市・平田祐司18才】

PS版『タイムクライシス』は，専用銃コントローラ「ガンコン」を使って遊ぶことになりますが，アーケード版にあった「アクションペダル」の機能は，ガンコンに付いている「リロードボタン」で行ないます。
ガンコンのセールス・ポイントは，命中精度の高さ。「アーケード版『ガンバレット』や『タイムクライシス』で使用されている銃よりも精度が高い」と言えば，そのスゴさがおわかりいただけると思います。ただ，銃を撃ったときの反動（ブローバック）は，メンテナンスなどの面から採用しておりません。
なお，PS版『タイムクライシス』は鋭意開発中で，来年春にはお届けできる予定です。アーケード版と同様のボリュームを持った，家庭用オリジナル・スペシャルステージも収録された豪華版です。お楽しみに！

（ナムコ　コンシューマ販売部・西村）

◀アーケード版以上の精度を誇る「ガンコン」。横にあるリロードボタンに注目

※写真はイメージ・イラストです。

R. Sakuma's WILD*CARDS

佐久間亮介

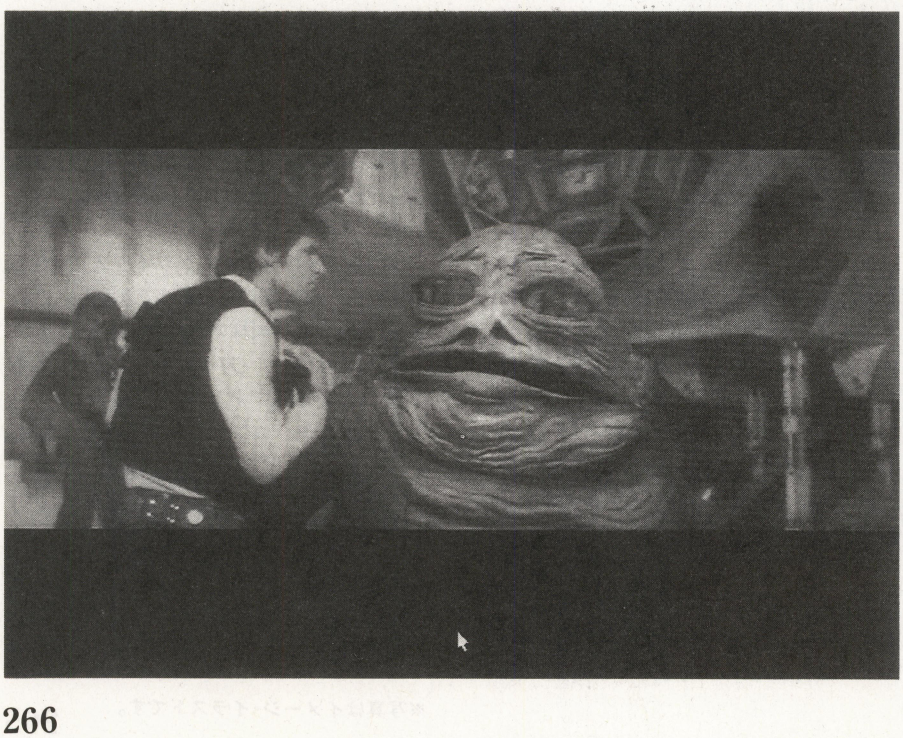
本当はもっと先，来年の頭ぐらいに書こうかと思っていた。だけど予想に反して，こんなに早い時期から僕の中で盛り上がってしまったのだからしかたがない。何が盛り上がってしまったのかといえば，「スターウォーズ」である。年末にはこの映画を題材にした最新ゲーム『XWING vs. TIE FIGHTER』が発売される。『X-WING』にこれでもかとハマってしまった僕としては，年末発売のソフトの中でももっとも期待をよせているタイトルの一つだ。「スターウォーズ」に登場した戦闘機に乗り，さまざまなミッションを遂行していくさまは，単なる3Dシューティングのひとことでは片づけられないほど。はるかかなたから飛来する帝国軍，突如として目の前に現れる巨大戦艦，そして緻密なミッションの数々。敵全滅なんてありふれたものだけでなく，捕虜奪還のために停泊し，再びハイパースペースジャンプで危険区域より脱出するまで，味方巡洋艦を守り抜けなどという本格的なミッションが，スターファイター気分を満喫させてくれるのだ。それが6人同時プレイが可能になり，DOS／Vパソコン用の最新作として帰ってくるのだから期待するなというほうが無理だ。

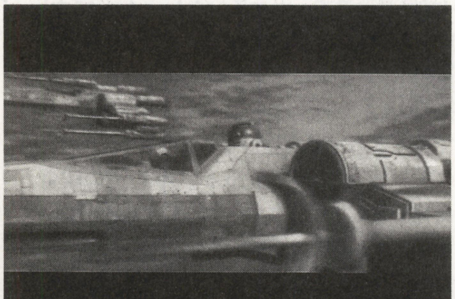
No.6「X-WING vs. TIE FIGHTER」と「STAR WARS」

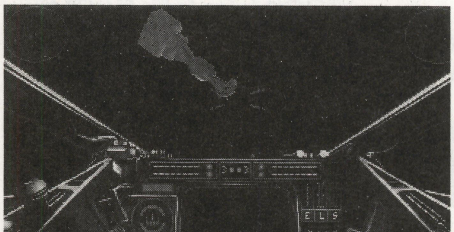
だが，所詮はまだ発売されていないソフト。ゲームなんて実際に触ってみるまでは，本当の評価はくだせない。現状では楽しみにしているだけであり，年末に存分に遊び，おもしろいことがわかってから紹介すればすむこと。僕の中で映画「スターウォーズ」熱が再燃したのはもっと別のところにある。そう，すべては『メイキング・マジック』と名付けられたCD-ROMを入手したところからはじまった。

このCD-ROM，マイクロマウス社から正規輸入盤が発売されている『ルーカスアーツ・アーカイブVol.2』にオマケとしてつけられているもの。中にはなんと公開20周年として，来年アメリカにて封切られる予定の「スターウォーズ3部作スペシャルエディション」に追加された新カットがプレビューという形で収録されているのだ。この新バージョン，注目すべきは単なる没フィルムを復活させただけでなく，それらにILMの手によるCG映像が大幅に追加されている。戦闘機同士のドッグ・ファイトにはじまり，町を歩く恐竜型のクリーチャー，そして圧巻なのがジャバ。20年前のハリソン・フォードが，最新CGで生みだされたジャバ・ザ・ハットと1カットで会話をまじえる。もともとは普通の俳優が“ジャバ”という人間型の悪漢を演じて撮影されていたのだが，ジョージ・ルーカスのイメージとはかけ離れたものであり，本編への採用が見送られたフィルムを使って生みだされたこの場面は，スペシャルエディション版エピソードIV最大の見せ場だろう。

来年の夏が楽しみでしかたがない。







◀▲左が特別編のために制作されたCGジャバ。ハリソン・フォードは20年前に撮影されたもの。右上も同じく追加された新カット。右下が『X-WING』

読者の意見★★★★★★★★★★★★★★★★

ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは，読ホン担当の山田真也です。前任の大出さんより先月号から担当を引き継ぎまして，はや1か月。各方面からのプレッシャーをあびながら，前担当者の助け船に支えられつつ，なんとか2回目を迎えました。

先月号の読ホンは，いかがだったでしょうか？ 自分自身では読み返すたびに，こう書けばよかった，ああすればよかった……と，まるで投稿者時代と変わらぬ反省の嵐。当分は自分自身の修行もかねて，前担当者に大幅に手伝っていただくつもりです。まだまだ未熟ではありますが，なんとかがんばっていきますので応援よろしくお願いします。

タイトル・イラストは茨城県稲敷郡・高柳里夢さんです。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，スタートします。

難易度設定　対戦格闘ゲームのCPUの強さについて

1993年ごろから，アーケードの対戦格闘ゲームの対CPU戦をやるのに，不安を感じることが多くなりました。それは，プレイするゲーム・センター（地元や都心近辺）によっては，同じゲームなのに設定がまちまちで，あまりうまくない者にとっては非常に遊びにくいからです。

設定で言えば，普通は2本先取なのに，3本先取台というのがあったり（対CPU戦でこれだとゲームがうまくない私にとっては長く感じるんです），キャラクターを選んだあとのモードの設定が固定化しているところが多い。たとえばカプコンでいえば，操作はマニュアル，ターボオンに固定。一番ひどかったのは『スパIIX』で，スピードがターボ4に固定……。対CPU戦でこの設定だと，しゃがみガード不可技に慣れないため，あっという間に体力を減らされることが多いし，下手な私はスピードにすらついていけません。

また，CPUのランクだと，『スパII』のころは1コインクリアできる台と，最初の8人すら勝ち抜けない台が極端に目立ち，『サムスピ』でレベル6の台を見たときは首をかしげ（ネオジオのゲームは難易度設定がわかる台が多いのでまだいいのですが），『ストZERO2』のときは，はじめは低い難易度だったのに3か月後には高くなったり。『ZERO』のときはやさしかったのに『ZERO2』になると100円2クレジットながら難易度が上がったゲーム・コーナーもありました。高難易度の台が地元のゲーム・センターに多かったため，私にかぎらず「あそこのゲーセンの対戦格闘ゲーム，コンピュータがすんげえ強いからいやだ！」と言っていた小学生が多かったです。

私のような，ゲームは下手だけど対戦格闘ゲームを楽しみたい者にとっては，高い難易度設定の台だとわかっただけで，「お金を入れてソンした……」という気持ちになってしまいます。どうしてこんな設定にするんですか？ それとも「ヘタな人は家庭用に移植されたときに買って遊んでろ！」ということなのでしょうか？

【神奈川県相模原市・BGMはCALL？才】

■山田：先月号でも触れましたが，“ゲーム初心者”はいつの時代にも存在します。でも，現在もっとも人気の高いジャンルである対戦格闘が，逆にもっとも敷居の高いジャンルでもあるような気がします。うまくなりたくても，CPUがあまりに強すぎて，パターンにハメないとさきに進めない……というのは考えものだと思います。技術は，練習しなければ身につかないものですから。

■大出：発売から時間がたつにつれ，シリーズをかさねるにつれ，そのジャンルが時代を越えるにつれて，難易度が上がってしまうのは，ゲームが“腕前を競う”要素を持っている性質上しかたがないでしょう。ただ，難易度が高くてもおもしろい，楽しいゲームも作れるはずです。ただむずかしいゲームではなく，そこに楽しさが見つけだせるようなものを期待したいね。

声優　声優の安易な使われかたにひとこと

最近のアニメ業界では声優ブームが話題にのぼっていますが，この影響は少なからずゲーム業界，言いかえればゲームソフトやGMのCDにもおよんでいます。これはぼくの推測になってしまいますが，このブームがゲーム業界にまで広がった理由として，つぎのことが考えられます。

①音声をカンタンに表現できる，新世代機の出現

②『ときメモ』のようなキャラクター重視型ゲームの人気上昇

③國府田マリ子さんのような，ゲームの仕事が契機となり有名になった声優の出現

これらは逆に，ゲーム業界が声優ブームに影響をあたえている理由にもなっています。

しかし，最近このブームの影響か，「声優の名前だけで売ろうとしていないか？」と思えるソフトが増えているような気がします。実際にゲームをプレイしていても，どうもキャラクターのイメージと声があっていないと感じることが多くなりました。制作側はこのことを踏まえ，キャラのイメージにぴったりの声優を起用するべきだと思います。

また，有名声優を起用した最近のゲームは，メディアミックスとしてCDドラマ化およびラジオドラマ化される傾向があります。この傾向は以前書いた“GMのCDの濫造”にもつながってしまっています。この状態がつづくと，声優ブームがGM業界を内容が薄い見かけだけのものにしてしまうか，あるいはドラマCDなどの分野を確立させて，GMという分野そのものは非常に小さなものにしてしまう可能性があります。

以前，ベーマガで声優特集をしたことがありましたが，その時とは状況が変わってしまっているようです。声優を前面にだしたい気持ちもわかりますが，声優本来の役割として，自分をださずにキャラクターを演じるという点は，アニメと共通していると思います。今後，声優本来の技術力が生かされるようなゲームの提供を制作者側に望みます。

【大阪市・City Checker18才】

■山田：声優もいまやその名前だけで，一つのブランドとなっています。そのブランドをうまく生かすのも，ひとえに内容しだい。作品として良質なのであれば，ドラマCD化も歓迎できますし，GMのCDとの共存共栄も可能だと思います（もちろん，CD化されるGMも良質なものでなければなりませんが）。

先月号で募集した読ホン総集編への意見など今月もまだまだ募集してます。

総集編①

ホンキホンネを振り返って

ＢＭを購入し初めてはや３年。読ホンの特集もいろいろあったなということで、過去にあった特集などをまとめてみたいと思います。

①単文特集（９５年７月号）
　読んで字のごとく、少し短めにまとめた文の特集でした。掲載数が通常より１、２本増えました。（しかし、当時は４ｐ）

②投稿文特集（９５年２月号）
　同じく読んで字のごとく、投稿文だけの特集でした。なぜかタイトルに「Special」がつきましたが高密度が好評でした。

③読者間レビュー強化期間（９４年４月号～９月号）
　やはり（略）。読者間レビューの掲載数が、かなり増えました。

④各種論争（過去３年間）
(1)コピーソフト問題について
(2)格闘ゲーム、及びその超必殺技について
(3)シューティングゲームのシステムについて
(4)ゲームセンターでのマナーについて
(5)中古ショップの存在について
(6)ＲＰＧのシステムについて
(7)「ときメモ」に代表される恋愛ゲームのシステムについて
以上７つが、過去３年間で論争を巻き起こした話題です（多分）。

「ご意見をお寄せください」と書いてあったので、これらをふまえて、僕なりにテスト後で放心状態の頭に鞭打って、ない知恵を絞っていろいろ考えてみました。

①ディベート形式の特集（もしくはテーマ部門の設立）
　テーマを決めて、賛成意見・反対意見を募り、１ｐに２本くらいずつ意見を掲載するという形式。これなら双方の意見を同時に読むことができ、考察が深まります。でも、双方の論点がずれると、逆に訳が分からなくなってしまうこともあります。

②感想コーナー
　先月号などに掲載されたものの感想を、短く（例えば百字程度）まとめたもののコーナー、新規投稿者におすすめ。

こんな感じの２つはいかがでしょう。組合せも可能です。おーすんさんの言う通り、新しい読者の入りやすい環境は必要だと思います（掲載倍率が高くなっても、それはそれで可）。

こんな特集もありました
◀【福島県いわき市・新谷剛史16才】……山田：担当は交代しましたが、"読ホン改造計画"は受け継いでいきます。「ここはこう改造しては」「こういうコーナーがほしい」などの意見を、どしどしお寄せください。大出：あとはまかせた。立つ鳥あとを濁しまくり

★ 読ホン　論争　総集編

…というわけで、過去の読ホンを調べてどんな論争が起きたかまとめてみました。このコーナーが始まったのが'89年1月号から。おお何と昭和の時代ではないか。途中3回ほどお休みがありましたが、約8年分の中から今でも話のネタになりそうなものを個人的な偏見も交えつついくつか紹介していきます。

・女の子はゲームセンターに来てほしくない（'90.8～）
そのまんまの内容。実は87年9,11月号の「山下章のフリートークボード」というコーナーでも議論していた。肯定意見が異様に少なかった。半年ほど続いたあと、しばらく止まっていたが、94年の終わりころまた同じような話が載っていた。

・「ゲーム性」とは何ぞや（'91.11～）
ゲーム誌でちょくちょく見かける「ゲーム性」という言葉。ところが人間によってそれぞれ勝手に意味を作っているようで何が言いたいのかわからない。どうにかしてくれ～。単純で奥が深いこのテーマ、提案者はこの私である。今でもこの言葉を無意味に使っているのを見ると腹が立つ。ちなみに私は理系である…。

・ストII ハメ論争（'92.9～）
ストIIが出てから一気に広まってきたハメ。ハメの善悪、あるいはハメの定義について活発な意見が飛び交う。4年も前の話になるが、当時も今も大して変わらないような気がする。今でも議論の余地アリ。

・ときめきメモリアル考（'95.11～）
最近のヒットといえばこれしかない。ゲームが出てからずいぶん時間がたったが、P.S.版の発売と時期が重なったためか今でも続く大論争になった。途中でアンジェリークが出てきたりして内容もいろんな方向に飛んでいったが…。

ほかにコーナーの初期から少しずつ載っているものといえば、ゲームミュージックのCDだとか、エンディングについてだとか、まあいろいろありました。昔の意見なんか見ていると時代の流れを感じて面白いものですね。でもこうやってまとめるだけではわかりにくい部分が多いし、どうせなら過去の掲載作品＋ボツ投稿で「電脳遊技考 PARTII」なんてものを作ったらどうでしょうか。

会社

ゲーム業界をとりまく人々
▼【東京都町田市・藤真新一22才】……山田：一昔前に比べると，ゲーム人口は大幅に増加し，同時に社会におよぼす影響も増大しています。だからこそ，ゲームを知る我々が成長し，ゲームを守っていく必要があるのです

もう僕たちだけのゲーム業界ではないらしい

今年春、株主総会が開かれた時期に話題をさらった会社があった。ゲーム会社の中でハードではなくソフトによって力をつけてきたメーカー、スクウェア。そのファイナルファンタジーで知られるスクウェアが株主総会を日曜日に設定し、加えて今まで例のない「子供同伴可」という珍しい開催方式をとった。お父さん達が会議室で質疑応答している間に、子供達はロビーでテレビゲームを楽しむ、なかなか面白い発想だ。今までこういうサービスが考えられなかった株や経済の場にそうしたなごやかな雰囲気をうまく持ち込んだあたり、モニター上だけでない、スクウェアという会社のサービス精神を感じる。

そのスクウェアなのだが、どうも証券関係者からは結構注目される存在であるらしい。ファイナルファンタジーの新作が１月３１日と発売が決定され、他の株主たちもＦＦが売れることによって出る利益が非常に大きいことを見込んで、目を向け始めているというのだ。また任天堂の株なんかも年末のクリスマス商戦利益を見込んで動きはじめているという。

とかくゲームをプレイする人間は、ゲームをしない人間にゲーム業界のことなど理解でき得るはずもないと思ってしまいがちだ。しかし会社という一般社会の構成から言えば、むしろゲームソフトはひとつの製品にすぎず、それについて造詣が深いからといってゲーム会社を理解したつもりになるのは早計といえるのかもしれない。いずれにせよ私自身も含めて、ゲームの中身についてよく知りもしない一般の人々に、ゲーム界がどうこうと言われるのはシャクに障る部分もあったのだが、最近ではもうそんなことを言ってられる時代ではなくなってきたようなのだ。さきほどの証券の話に少し戻すと、株市場の動向を調査するアナリストたちは、ファイナルファンタジーがどれだけの力をもったソフトであるかを知っているのははもちろん、ときめきメモリアル、ひいては「藤崎詩織ちゃん」なんて単語までご存じなのだそうだ。こうなってくるとゲームはもはやゲームをする人間だけのものではなく、ゲームという言葉を知る世間すべての人のものなのかな、という感じさえする。一部の人しか知らないゲーム業界という世界も、それはそれで時代がかっていて良かった気もするが、ともあれ今のゲーム界、すでに僕たちだけのものではなくなってきているらしい、てことももっと認識する必要がありそうだ。

総集編②

こんな議題もありました
◀【新潟県佐渡郡・山田直行22才】……山田：コンピュータ・ゲームに関連する，さまざまな意見や考えがぶつかり，そこから真実を見いだしていく。それがこのページの理想です。再考してほしい議題なども受け付けます

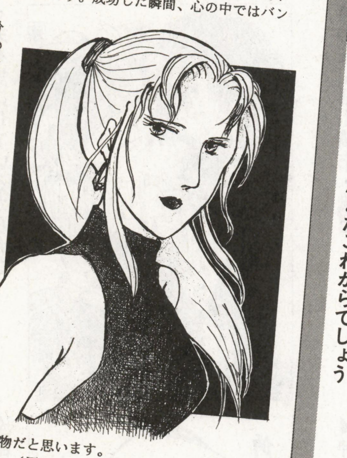
「バーチャファイター3」を面白いと感じた瞬間

タイミングさえ覚えたら、後は基本投げだけでもなんとかクリアできた「バーチャファイター2」。対戦だと全く勝手が違うけれどCPUは比較的パターンが決まっていたために、どんくさい私でもアーケードでクリアできた格闘ゲームでした。

今秋より稼働し始めた「バーチャファイター3」（以下VF3）ですが、複雑な地形とステージによるリングアウトの有無、そして第4のボタン（エスケープ）の導入によって難しそうな印象を持ってしまい、いまいち遊ぶ気が起こりませんでした。地元のゲーセンに登場したものの、初プレイは乱入しなければ遊べない状況で、ただでさえ対戦経験の乏しい私は新技の練習をする前にストレート負けを喫したのでした。

それでも隙を見つけてはCPU相手に練習していたものの、せいぜい2面か3面止まりで、よりいっそう「VF3は難しい」という印象が濃くなる一方でした。しかしある時、私には会得できないと思っていた新技が炸裂したのです。成功した瞬間、心の中ではバンザイ三唱状態でした（笑）。

「たかがゲーム」かもしれませんが、自分には無理だと思い込んでいたものが出来るのは本当に嬉しいものです。新技が偶然ではなく、自分の思うように入力できるようになった時、「VF3」を面白いと感じるようになりました。さすがに「2」と同じ遊び方は無理で、新要素がいろいろと織り混ぜられていますが、1ラウンド30秒のうちであれこれ考える余裕など私にはありません（笑）。今はとにかく楽しんでいる最中です。



どうもゲーセンによって難易度の設定が違うようですが、それでも会社帰りにふらふらと近くのゲーセンへ寄り道をしてしまう今日この頃です。せめて全技が公開されなければクリアは到底無理だと思っていましたが・・・。

9月某日、クリアできました（デュラルに負けたけど）。暴発した技がことごとくヒットした結果でした。情けない。ほとんどバクチものでしたが、人生何事もあきらめないものです。

格闘ゲームの場合、「上手い」と「強い」は別物だと思います。「2」だと影丸で7段取れたけど、対戦は・・・（涙）。

by C・I（28）

読者間レビュー

『バーチャファイター3』（アーケード／セガ）
◀【愛知県半田市・C・I 28才】……山田：プレイヤーが技や駆け引きをおぼえ、成長していくのが対戦格闘の醍醐味。『バーチャ3』は世にでてたったの2か月。勝負がアツくなるのは、まだまだこれからでしょう

▶京都市・渡瀬右京

読者間レビュー

『サクラ大戦』（セガサターン／セガ）
◀【山形県米沢市・おーすん？才】……山田：ウワサのアニメーションだけでなく、シナリオやシステムなどもていねいに作ってある印象を受けました。発売日が大幅に延びましたが、このクオリティならば納得ですね

GM

ゲーム・ミュージックの昨今

▼【東京都北区・吉原　健？才】……山田：音楽としての主張と，BGMとしての役割。GMにはこの両方が同時にもとめられますが，そのバランスがとれた曲は少ないと思います。“良質なGM”とは，どんな曲なのでしょうか？

音質ではなく、楽曲の質の向上を。

最近ゲーム音楽業界は、徐々に90年代前半に見られたソフトの乱発状態に陥ってきたと思う。ベーマガのゲーム音楽欄を見ていれば明白で、4～5年前まではせいぜい3～4ページがいいところだったコーナーが、今では8ページにもなっている。それだけ毎月の発売本数が多くなってきたということだろう。しかし毎月の本数が多いにもかかわらず、同じタイトルのゲームの企画モノCDといった方向性のものが多いようだ。

ここ6年ほどゲーム音楽から遠ざかっていたが、10月号のGM大賞の発表を見て、ゲーム音楽の質の低下は深刻な問題となっていることが判った。この半年間にノミネートされた作品とはいえ、「イースⅡ」のCDが3位に入るとは・・・。僕は別に「イースⅡ」の音楽をけなしているわけではない。むしろ好きなゲーム音楽の一つである。今の読者には「イースⅡ」の音楽など知らない人が多いだろう。そういった人達の投票での入賞は、いつの時代でも「やはり良いものは良い」ということが証明されて、正直言って嬉しい。しかし、逆に8年も前の作品が入賞するということは、最近の作品の質が低下していることを証明するものでもある。

最近は何しろ印象に残るゲーム音楽というのが少ない。ハードウェアの進歩により飛躍的に音質は向上したが、音質と楽曲の質は別物である。元祖ファミコンは、矩形波2音三角波1音の計3音（ディスクシステムの場合計4音）しかなかったため、必然的にメロディとベースの印象が強くなる。また、当時ゲーム音楽は現在ほど重要視されておらず、音楽に割ける容量が少なかった。1曲づつが短く、ゲーム中に何度も繰り返されるため、結果的にシンプルで覚えやすい曲が多かった。最近のゲームの音楽は覚えていないが、ファミコンのゲームの音楽は結構覚えているという人も多いはずだ。それと比較して次世代機（既に今世代か？）は、搭載されているPCM音源の、ジャンルを選ばない凄まじいまでの表現力もさることながら、CD−ROM採用のハードに関しては、音源に頼らずともCDの生演奏が使用できるという切り札もある。それにも関わらず、3音しか出ない時代のハードの音楽よりも印象が薄く感じるのは何故か。個人的には次のように考えている。

1．メロディに存在感もしくは説得力がない。
2．前項にも関係があるが、使用できる音数が飛躍的に増えたことによって、オケ（簡単に言ってメロディ以外のバッキングパートのこと）自体の厚みにメロディが負けてしまう。
3．音楽が重要視されるようになり、音楽セクションに割ける容量が増加していった。また、CD−ROMの登場により容量の問題が解決し、それに伴い曲自体が長くなった。つまり覚えにくくなった。
4．ジャンルに縛られたり、流行モノの音楽（テクノなど）に走ってしまうために、目新しさが感じられない。ゲーム音楽らしいゲーム音楽、ゲームならではの音楽というのが少なくなってきている。
5．表現力や容量よる制約がないため、ハードに頼ってしまい、曲自体に工夫が感じられない。
6．アーケードに至っては、全ての色が混ざると黒になるように、どの筐体からも同じ音楽が流れているように聞こえる。つまりどんな音楽かさっぱり聞こえない。

以上である。

特に1．にも挙げているように、メロディが弱い曲は致命的だ。覚えやすい曲というのは、イコールメロディが強い曲でもある。また、素晴らしい楽曲群でGM大賞でも1位を獲得した「ドラゴンクエストⅥ」や、「ファイナルファンタジーⅣ，Ⅴ，Ⅵ」での、同じメロディを様々な形にアレンジして使用するという手法は、メロディの印象付けには効果的であると思う。覚えやすく印象に残るという点では、激論真っ最中の「ときめきメモリアル」は、CDによる歌が入っているという優位性を考慮しても秀逸な出来だと思う。

そんなわけで、僕自身最近購入したゲーム音楽といえば、「スナッチャー」のCDが2枚に「かまいたちの夜」のCDが2枚といった調子で、「かまいたちの夜」はともかく「スナッチャー」はとても最近の作品とはいえない。ゲーム音楽から遠ざかっていたというよりは、見切りをつけたといったほうが正しいのかもしれない。

また、情報誌のゲーム音楽に対する関心の低さも手伝ってか、「ザ・スキーム」（今の読者は知らないか？）の様に音楽が話題になるような作品が少ない。最も「ザ・スキーム」は古代祐三氏の作曲など音楽の話題が先行し過ぎて、肝心のゲーム自身の情報がほとんど入ってこなかった奇特なゲームでもあるが（某BM誌の責任）。

結論としては、ハードの音源の性能やCDの演奏に頼りきっているうちは、よい楽曲は出現しないと思う。オケを分厚く豪華なアレンジにするのもいいが、それに負けない強いメロディがないとオケに殺されてしまう。少なくとも初期のGM大賞入賞作品（最近は知らない）は、皆メロディが強い作品だったはずだ。

これからも「ワルキューレの伝説」や、「ドラゴンセイバー」（偏ってるな）の様なゲーム音楽が出現する事を願って。

■本コーナーへの応募方法

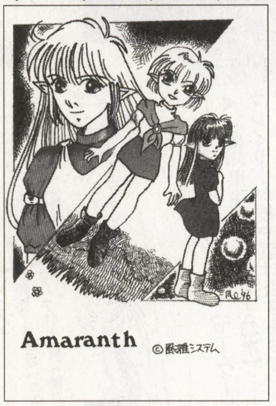
このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に手を加える場合があります。

あて先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

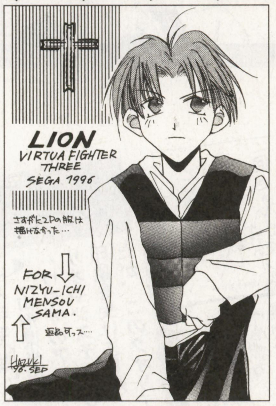
あくせすROOM

激筆☆闘巧野郎!!

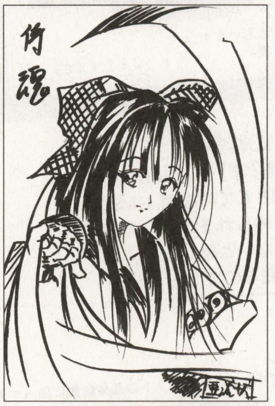
◀北海道札幌市・銀猫
★アルルが不安げなのは、もしやGGの行く末を気にしているからかな？



◀神奈川県川崎市・風巳
★「アマランス」に限らず、良質ゲームのリミックス版はうれしいですね



◀東京都青梅市・葉月
★「バーチャ3」になって強くなったリオン！たとえ2Pカラーはダサくとも……



◀富山県婦負郡・R16
★「侍魂」もまた新作が出ちゃいますね。全部のタイトル、言えるかな？

◀神奈川県厚木市・裕み
★おお、とてもかわいく描かれてますね。元絵よりうまいって？失言、失言

◀群馬県多野郡・水月華
★いよいよ発売の「ペルソナ」。でもジャックフロスト君、ごきげんナナメのご様子

◀北海道恵庭市・本名吉野
★ポリゴン基板を開発しているコナミだけど、ポリゴン「ドラキュラ」とか出たりして？

◀東京都品川区・庸兵
★「サイキック」のイラストは、やっぱりイッちゃってるのが多いです、ハイ

◀宮崎市・みつや
★今回「サクラ」を描いてきたのは、みつや君だけでした。意外だ〜

サークル紹介

★サークル活動、楽しくできるといいですね

TTR大募集中！！

TTRとは？
（The Towns Revolution）の頭文字を取ったものでTOWNSユーザーの同人サークルです。

活動内容は？
会員さんが作成したゲーム、ツール、音楽、フリートーク等をフロッピーディスクに収録して毎月配布します。

入会条件は？
1）会費は1ヶ月300円です。
2）タウンズユーザーである方。
3）まじめに取り組める方

入会するには？
封筒でフリートーク系で書いた自己紹介を収録したフロッピーと80円切手を同封の上下記の住所に送ってネ。

住所　〒763
香川県丸亀市中府町5－7－5 サーパス城西602
高塚　将之　「TTR入会希望」べーマガ見たヨ。

プログラムが組める方、初心者の方、女性の方、大歓迎します　お待ちしております。

◀長崎市・しゃな王
★「エヴァンゲリオン」を知らないとな。私もつい最近知った（影）

◀北海道石狩郡・最後のシ科&残酷な剣士&渚カエル
★けいこーく。ハガキの表（住所を書く側）はていねいに願います

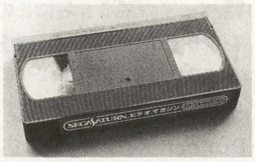
お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、友だちへの伝言、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。お待ちしています。

ベーマガ おたのしみプレゼント 12

1 『セガサターン ビデオマガジン1996 10・11月発売タイトル号』

セガビデオマガジンが装いも新たに『セガサターン ビデオマガジン』として登場。10月と11月に発売されるタイトルがビデオで見れる！



提供：セガ・エンタープライゼス　2名様

2 ハイブリッド版CD-ROMソフト『海の詩が聴こえる OKINAWA MIYAKO』

アクアブルーの海、エメラルドグリーンの珊瑚礁などバラエティーに富んだ宮古島の海のデジタルビデオ映像を約30分収録（Macintosh & Windows両対応）

提供：三菱電機東部コンピュータシステム　2名様

3 ハイブリッド版CD-ROMソフト『SNOW PARADISE』

写真，イラスト，ビデオ映像でビジュアルにスキー場を紹介するデジタルスキーガイド。収録スキー場は苗場，万座温泉，軽井沢，志賀高原焼額山，盛岡・雫石，鯵ヶ沢，ニセコ東山，富良野（Macintosh & Windows両対応）

提供：三菱電機東部コンピュータシステム　2名様

4 プレイステーション版ソフト『エクストリーム・パワー』

好評発売中のタクティカル・シューティング・ゲーム。撃つだけのシューティングゲームはもういらない。

提供：プロファイア　2名様

5 『エクストリーム・パワー サウンド・トラック』

プレイステーション版『エクストリーム・パワー』のBGM集CD

提供：プロファイア　3名様

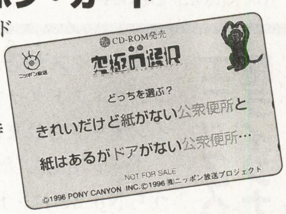
6 プレイステーション版『バスタード～虚ろなる神々の器』体験版

今月号の「プレステJournal」でも紹介しているRPG『バスタード～虚ろなる神々の器』のオープニング・アニメーションと予告編を収録

提供：セタ　10名様

7 『元祖・究極の選択』テレホン・カード

ハイブリッド版CD-ROMソフト『元祖・究極の選択』の特製テレカ



提供：ポニーキャニオン　5名様

8 『マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーションズ』のポスター

セガサターン用『マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーションズ』の特製ポスター

提供：東芝ＥＭＩ　10名様

10月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

★「セガビデオマガジン1996 8月号」は愛知県瀬戸市・**篠塚貴史さん**他1名 ★「ぷよぷよ通」ステッカーは岐阜県大垣市・**志知寛太郎さん**他9名 ★「マスター・オブ・モンスターズ～ネオジェネレーション」のテレカは埼玉県入間市・**清田剛継さん**他9名 ★「誰でもわかるWindows95（基礎編）」は兵庫県養父郡・**宮下洋輔さん**他2名 ★「スーパーリアル麻雀PⅥ」4人娘等身大ポップは京都府長岡京市・**高橋一登さん**他19名 ★「FIGHTERS'IMPACT」のロゴ入り帽子は鹿児島市・**福元敬太さん**他4名 ★「FIGHTERS' IMPACT」キャラクター・シールは福岡市・**鍋田辰実さん**他9名 ★細江慎治，佐宗綾子，相原隆行の「サイン色紙」は千葉県松戸市・**奥山貴大さん**他2名

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。

なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：12月7日
発表：97年2月号（97年1月8日発売）

セガサターン版『デジタルピンボール・ネクロノミコン』体験版プレゼント

カゼから発売されるセガサターン版『デジタルピンボール・ネクロノミコン』の体験版ソフト「REVELATIONS」を先着100名様にプレゼントします。

官製ハガキに，「REVELATIONS」希望とはっきり書き，住所・氏名・年令・職業（各ふりがな）を明記して11月15日までに下記まで応募してください。

〒107 東京都港区南青山7-3-2 パークM705 （株）カゼ ベーマガ12係

9 『1997年版大戦略 卓上カレンダー』

12月に発売される『大戦略Ｖ DX』の初回特典としてプレゼントされるカレンダー

提供：システムソフト　10名様

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

VAL Projectがクリスマス・ライブを開催

第一線で活躍する声優，西村智博，立木文彦，玉川紗己子，辻谷耕史によるパフォーマンス・ユニット「VAL Project」が12月22日（日），渋谷ON AIR WESTでライブを行ないます。中心メンバーである辻谷氏，西村氏は現在，日本クリエイトから発売されるセガサターン用ソフト「My Dream～オンエアが待てなくて～」に参加しており，今回同社の協賛でのライブとなったものです。

当日は歌と芝居のパフォーマンスなどを展開する予定。また，「My Dream～オンエアが待てなくて～」の制作秘話，裏話や，ゲームに関する特別情報なども飛び出すかも？

●日時：12月22日（日）
●場所：渋谷ON AIR WEST
●開演：18：00（開場17：30）
●料金：前売り3,700円（ワンドリンク）
当日　4,000円（ワンドリンク）
●前売り開始：11月10日（日）から
●お問い合わせ：渋谷ON AIR WEST 03-5458-4646／チケット・ぴあ　03-5237-9999

■ベーマガ読者5名にこのライブのチケットをプレゼントします。希望者は，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「VAL Projectライブ係」まで応募してください。

'96NHK杯国際フィギュアスケート競技大会へご招待!!

毎年，世界選手権やオリンピックのメダリストが出場してエキサイティングな競技を繰り広げるNHK杯ですが，今年は会場を大阪に移し，門真市の“なみはやドーム”にて12月6日(金)，7日(土)，8日(日)の日程で開催されます。

世界選手権の女子シングル優勝のミッシェル・クワン（アメリカ），おなじく男子シングル優勝のトッド・エルドリッジ（アメリカ）を筆頭に，女子シングルには，伊藤みどり(日本)，男子シングルには，フィリップ・キャンデロロ(フランス)，日本期待の星・本田武史など，世界トップレベル選手の出場が予定されています。

■12月6日（金）のNHK杯に10組20名様を抽選で招待します。希望者は，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「NHK杯国際フィギュアスケートチケット係」まで。

PROJECT TEAM DoGAの「アマチュアCGAコンテスト」

現在，PROJECT TEAM DōGAが主催する「第9回アマチュアCGAコンテスト」が開催されています。同コンテストは「アマチュアのCGA（コンピュータ・グラフィックス・アニメーション）作品の発表の場を設け，広く一般にCGAをPRするとともに，アマチュアCGAの質的向上を促進する」といった主旨で，毎年開催されています。

グランプリには賞状と賞金20万円，入賞には賞状と賞金10万円など，豪華な賞が用意されています。

●締切：1996年12月31日（必着）
■応募先・くわしい問い合わせ先
〒533 大阪市東淀川区淡路5-17-2-102　プロジェクトチームDōGA「アマチュアCGAコンテスト事務局」FAX：06-321-4841
E-mail:contest@doga.higashiyodogawa.osaka.jp　URL:http://www.yo.rim.or.jp/~taka2/DoGA/

『スタジオP』発売記念キャンペーン

アジェンダでは，プレイステーション版『スタジオP』のキャンペーンを実施中です。

①『スタジオP』オリジナルメモリーカードケース・プレゼント

「スタジオP」の商品の中に入っているアンケート・ハガキに必要事項を記入のうえ，返送してください。毎月抽選で50名に「スタジオPオリジナルメモリーカードケース」がプレゼントされます。最終締切は12月末まで。

②『スタジオP』コンテスト

「スタジオP」の各種ツールを使って創作した作品をビデオに撮って送ると，優秀な作品（5名）に，Macintosh Performa 5270が贈呈されます。コンテスト内容はつぎのとおり。

●作品内容
スタジオPのツールを使って制作したものであれば内容は自由。

●応募方法
「スタジオP」で作ったオリジナル作品をVHSビデオに撮り（8mmビデオも可）作品名と作品の内容に関するコメント，住所，氏名，年令，電話番号等を記入したものを添付して応募してください。※応募された作品は，原則として返却されません。

●締切
1996年11月30日(土)まで(当日消印有効)。

●発表
12月中旬に審査後，受賞者にハガキで通知。

●送り先・問い合わせ先
〒060　札幌市北区北7条西6丁目2-34キタノビル6F（株）アジェンダ「スタジオP」コンテスト係　☎011-700-2161

セガサターン版「斬紅郎無双剣」発売記念プレゼント・キャンペーン

エス・エヌ・ケイでは，セガサターン版『サムライスピリッツ斬紅郎無双剣』の発売を記念して，プレゼント・キャンペーンを実施しています。希望者は製品に封入されているアンケート・ハガキに下記の希望する賞品と必要事項（アンケート回答，郵便番号，住所，氏名，電話番号，年令・学年）を記入し，11月30日（当日消印有効）までに応募してください。

【プレゼント内容】
●ナコルル賞：ナコルル下敷き（コマンド表つき）500名**●閑丸賞**：オリジナルテレホンカード　300名**●カクラム賞**：SS版「KOF'96」サンプル版　200名
【応募先】　〒564 大阪府吹田市豊津町18番12号（株）エス・エヌ・ケイ「斬紅郎無双剣プレゼントキャンペーン」係

エニックスがドラクエVIグッズの新ラインナップを発売

エニックスが発売しているドラゴンクエストグッズに新製品がラインナップされました。

「バトルえんぴつ」が2種類。うちNo.29は，HBえんぴつ3本，キャップ3個がセットになった「アモス編」。ピンチのときに大逆転を狙える，召喚魔法で精霊を呼び出す「おたすけけしゴム」2種類。そして「ドラゴンクエストバトルえんぴつ　公式ガイドノート」は，新ラインナップのデータや，公式ルールが満載されています。

そのほか「パキパキカード」第3弾，「キングバトルえんぴつ」2種類，「バトルえんぴつ　おみくじペンケース」2種類。11月25日には「トレーディングバトルカード」の第3弾も発売されます。

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

セガ バーチャファイター3

『2』のように全面でリング・アウトがねらえず，CPUの出現ラウンドもランダムなため，クリア・パターンをつくるのはとても困難。また，ほとんどの投げ技に対して投げ抜けができるので，投げ抜けされてしまった場合タイム・ロスにつながってしまう！

2′14″85

ときメモマニア

PLAY CITY NASA（大阪）

ナムコ ダンシングアイ

ゲーム中出現するアイテムは11種類。中でもとても貴重な1UPアイテムは出現率が低いので，取りのがさないようにしよう。

また，ステージ・クリア後に見られるごホウビ画面は，2P側のレバーを使うことによってカメラの高さも変えることができる！

3,529,600

ZKB-RIT8段

プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

カプコン X-MENvs.ストリートファイター

キャラ別集計はしないので，集計対象となるチームはどの組み合わせでもよい。

全キャラのうち，マグニートは永久コンボが存在する。これを使えばコンボボーナスが稼げるため，ぜひともメンバーに入れておきたいキャラである。

2,205,400

集計してほしいなと㊐㊖

サブカルチュア（福岡）

カプコン クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡

他のクイズゲームと異なり，進む数を決めるルーレットは，コツをつかめば目押しすることができる。よって，ルーレットで1をねらってより多くの問題を答えて得点を稼ぎ，いろんな女の子と出会えば，きっといいエンディングが迎えられるはず。

3,785,000

G.M.C.蒙古KKK

モンキーハウス本館（福岡）

『バーチャファイター3』集計開始！

昨年大ヒットした**『バーチャファイター2』**の続編**『バーチャファイター3』**がついに登場！ 今，ゲーム・センターで一番人気のある対戦格闘ゲームだ。集計のほうは前作と同様タイム・アタックでの勝負とする。また，キャラ別集計をするかどうかは申請数しだい。ちなみに，今月トップのプレイヤーは新キャラの「あおい」を使用とのこと。

『ダンシングアイ』はナムコの3D陣取りゲーム。多くの申請のなか，クリアした者はPC巣鴨のRIT8段氏1人だけ。他のプレイヤーは画面の女の子に見とれてゲーム・オーバーになってしまったか。

『X-MENvs.ストリートファイター』は，その名のとおり『X-MEN』と『ストリートファイター』のキャラが登場する。全17キャラの中から2キャラを選び，タッグチームを結成して闘う。最後に，この2キャラを闘わすというシステムだ。タッグのチーム編成があまりにも多いためキャラ別集計の予定はない。今のところ最も点数が稼げるのは「春麗」のようで，これに誰を組ませるかによってスコアに大きなちがいがでてくる。

『蒼穹紅蓮隊』は『バトルガレッガ』で記憶に新しいエイティング／ライジングの新作シューティング。3キャラにわけての集計とする。ボンバーは最大7個までストックでき，それ以上取るとボーナス得点が獲得できるシステム。ボーナス得点は，はじめ1,000点だが11個目には655,371点になる（ときどきバグって，それ以上になることもある）。今月は，そのボーナスを15回獲得した「八指多薫」使用のOOT氏がぶっちぎりのトップ。

『レイストーム』は残機ボーナスがないことがわかり，早くも残機つぶしで稼いでいるようだ。当たり前のことだが，敵の多いところでボンバーを使うと点数が多く入る。場所によっては連続して使いたいのだが，ゲージがたまるまでに時間がかかってしまう。そんなときは，わざとやられてボンバーを連発するといい。お店によって残機のつぶしどころがちがうようで，点数に大きな差がでている。しかし，ただでさえむずかしいので，残機をつぶしてまでクリアするのは，ものすごいプレッシャーとなる。**（宮崎良太，押田隆太）**

■蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
八指多薫	28,739,445	運が90%しめとるなGDS-OOT	サブカルチュア（福岡）
朏良太	18,610,700	YGA-IBA	オレンジペコ（愛知）
国村リカ	18,302,870	善之字元帥	プレイシティキャロットアピア（静岡）

■レイストーム（タイトー）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
R-GRAY1	13,574,450	PTY-FUS	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）
R-GRAY2	22,061,300	NGT-キャサ夫	TILT神保町（東京）

■セクシーパロディウス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
イワン	6,846,800	VMT-ABU	ゲーム倶楽部大船店（神奈川）
マンボ	6,800,000	ユング	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）

■スーパーストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ザンギエフ	2,179,700	GDS-ATC-まさし	サブカルチュア（福岡）
ダルシム	1,995,200	ちびちびムーン	ゲームコーナーフジ（東京）
サンダーホーク	2,067,100	トマ・ホーク	ゲームコーナーフジ（東京）
ディージェイ	2,191,700	ちびちびムーン	ゲームコーナーフジ（東京）
バルログ	2,154,100	ちびちびムーン	ゲームコーナーフジ（東京）
サガット	2,250,800	CSTゆ	PLAY CITY NASA（大阪）

■ストリートファイターZERO 2（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
春麗	3,333,200	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
サガット	3,243,200	EXC-GDS-S.O.!!	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
バーディー	3,026,600	EXC-ラッキーマリ夫	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
ダン	3,054,600	EXC-ラッキーマリ夫	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）
ザンギエフ	3,087,100	EXC-GDS-S.O.!!	アミューズメントスクウェアカサブランカ（香川）

■ストリートファイターZERO（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	4,125,800	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ガイ	3,425,700	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII（神奈川）

■首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプA	59,080,650	次回六千万予定？LAOS-長田仙人	アミューズメントスペースビッグウェーブ（高知）
タイプB	51,883,090	一般人H.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

■餓狼伝説（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
テリー・ボガード	904,700	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）
ジョー・ヒガシ	3,392,800	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ（東京）

■ストリートファイターII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	1,823,600	㊫	ゲームコーナーフジ（東京）
ガイル	2,303,400	ミ～ゆ	PLAY CITY NASA（大阪）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
ステークスウィナー2（SNK／ザウルス）	31億6,690万円	SWT	ゲームセンターピノキオ（兵庫）
サイキックフォースEX（タイトー）	1′57″60	タケシードカメン	チャレンジバンバン（愛媛）
ファイターズインパクト（タイトー）	3′12″05	MAT	PLAY CITY NASA（大阪）
風雲スーパータッグバトル（SNK）	634,000	MIZ神-ZZか	タウンスポットプレイランド（大阪）
ねらってチュー（セタ）	554,070	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
三刻志（ミッチェル）	980,300	G.M.C.モンゴルT.Hち死	モンキーハウス本館（福岡）
ジェットウェーブ〈初級〉（コナミ）	1′29″781	WZH	GAME'sWiLL（京都）
ワイディングヒート〈初級〉（コナミ）	1′43″810	EGC-㊀MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
スーパーGT24h〈初級〉（ジャレコ）	2′48″40	PIA-TKU	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）
ストリートファイターZERO2ALPHA（カプコン）	3,967,500	MGN-NAD	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
ロックマン2ザ・パワーファイター（カプコン）	1,183,700	咆哮野郎-まJU	アミューズメントスペースフジ（大阪）
ロジックプロ（バンウェーブ）	70,148	C.M.C.蒙古げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
アルペンサーファー〈上級T.T.旗門あり〉（ナムコ）	1′35″202	ZKB-LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
スターグラディエイター（カプコン）	1′50″13	MLK㊐	モンキーハウス本館（福岡）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	1,124,900	アップルーがいきち	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）
プロップサイクル〈ストーリーモード〉（ナムコ）	20,160	KMS	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
バルキューブ（メトロ）	4,331,620	AXIOM-DEN	PLAY CITY NASA（大阪）
ハイパーアスリート〈三段跳び〉（コナミ）	21.39m	BED	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
スーパーパズルファイターIIX（カプコン）	634,460	LAOS-長田仙人	アミューズメントスペースビッグウェーブ（高知）
ニンジャマスターズ～覇王忍法帖（SNK／ADK）	1′24″07	YRI-FX-虹	JOCOM平店（福島）
ガンブレードNY（セガ）	150,518	MFC-星白金あつし夫	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ゼビウス3D/G（ナムコ）	7,250,990	SPREAM-FKS	プレイシティキャロットアピア店（静岡）
マジカルドロップ2〈ストーリーモード〉（SNK／データイースト）	5,233,086	今月より連付ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
タイムクライシス〈ストーリーモード〉（ナムコ）	9′35″05	A.T	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
D&D®シャドーオーバーミスタラ（カプコン）	4,504,456	YOK	ゲームセンターニュースター（三重）
バトルガレッガ（エイティング／ライジング）	15,738,720	DBL-MOL-NAI	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
究極タイガーII（タイトー／タクミコーポレーション）	11,636,710	戦国人	ゲームタウンABC（宮城）
進め！対戦ぱずるだま（コナミ）	194,960	UYK（コギャル稼ぎ）	GAME'sWiLL（京都）
ダートダッシュ（ナムコ）	4′13″46	D.H	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
バーチャコップ2（セガ）	980,641	P.MAKINO	ゲームプラザニューヨーク（神奈川）
ナムコクラシックコレクションVOL.1〈ギャラガ・アレンジ〉（ナムコ）	1,391,290	KSL-WARRIOR	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）
鉄拳2Ver.B〈ジャック2〉（ナムコ）	1′00″43	SnABN-ゴリ中島	トミームナコ（群馬）
ぱずり（メトロ）	4,595,600	F・K-モリソヴァよ	プレイタウンYOU&YOU町田店（東京）
ストライカーズ1945〈震電J7〉（彩京）	2,145,800	グッバイウソスコAKA	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
インディー500〈中級〉（セガ）	2′25″119	BACKEN2	プレイスポットすーるぽん（東京）
ススメ!!マイルスマイル（富貴商会）	4,040,440	ZAC-Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
セガラリーチャンピオンシップ〈上級〉（セガ）	2′11″42	KA・たかはし爆	東京レジャーランド小岩店（東京）
ガンバード〈マリオン〉（ジャレコ／彩京）	2,140,200	DAB.S	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
龍虎の拳2〈リー・パイロン〉（SNK）	2,400,570	Legion-のび太	アミューズメントスペースフジ（大阪）
ソニックウイングス（ビデオシステム）	1,689,000	牧野和也	PLAY CITY NASA（大阪）
レジオネア（TAD）	3,438,200	AXIOM-DEN	PLAY CITY NASA（大阪）
ワンダー3〈チャリオット〉（カプコン）	4,806,900	マルムシ-K.N丸	タイトーイン002スタジアム（大阪）
パックマニア（ナムコ）	2,045,550	RVS-R.Y	TAITO INN町田（東京）

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	565,200	J.B.S.	ALL
ストリートファイター ZERO2ALPHA	1,803,500	J.B.S.	サバイバルM ALL
スーパーパズルファイターIIX	276,640	J.B.S.	ダン　ALL
ブロップサイクル（ストーリー）	14,460	たまわん	ALL

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	4′03″54	あおい紫	ALL 七段（ウルフ）
バーチャファイター3	4′20″04	あおい紫	ALLパイ 五段
X-MENvsストリートファイター	939,200	AGT-TAL クリアだけ～	ALLリュウ＆ゴウキ
レイストーム（R-GRAY1）	7,280,650	ギャラいけ	ラスボス
ステークスウィナー2（牡馬部門）	22億2140万円	HappyDog	ALLシャイニング使用
ステークスウィナー2（牝馬部門）	14億5490万円	HappyDog	ALLオープンハート使用
風雲スーパータッグバトル	稼働中		
ファイターズインパクト	稼働中		
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	稼働中		

プレイシティキャロット長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	590,300	ATO	怒チーム ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,753,000	Y.K.	藤崎　詩織 根性　ALL
ストリートファイター ZERO2ALPHA	2,335,900	Y.K.	春麗　サバイバル　ALL

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルメモリーズ	22,392,300	KRL-バイキン	全80面 ALL
バトルガレッガ	9,763,800	吉村　聡	7面ラスボス (連)チッタ
バトルガレッガ	13,030,160	吉村　聡	ALL (連) G・バット
セクシーパロディウス（こいつ）	5,987,200	吉村　聡	ALL (連)
サイキックフォースEX	4′39″13	ごいんきょ2号	ALL ソニア
ストリートファイター ZERO2ALPHA	848,400	ククルスドアン	14人目 サバイバル
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	69,200	TAG	2ケ月目　お手つき×5
蒼穹紅蓮隊（朏良太）	10,464,470	KRL-バイキン	1-6 (連)

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★究極タイガーII	11,636,710	戦国人	1P側 ALL　連
レイストーム（R-GRAY2）	11,998,300	MOR	8面 R-GRAY2
ストリートファイター ZERO2ALPHA	3,416,100	MOR	さくら　ALL P×15サバイバル
ストリートファイター ZERO2ALPHA	1,520,100	戊里 真・豪鬼に敗退	リュウ（II'ver） P×8
サイキックフォースEX	2′59″23	KOM ウォンで1ミス	ゲイツ　ALL
サイキックフォースEX	3′20″43	GSE	エミリオ　ALL
タイムクライシス	10′35″78	K-TARO	ストーリーモード
バーチャファイター3	入荷しました		
X-MENvsストリートファイター	入荷しました（対戦台）		
虹色町の奇跡	入荷しました		

プレイランド柏崎店　新潟
柏崎市駅前2-3-7　イトーヨーカドー5F　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ぷよぷよ通	634,561	ぽよえーん96新潟キングKPLSTR	ALL、B520 MA×15連鎖
スーパーパズルファイターIIX（モリガン）	429,060	ぼうし(殺)　貧弱男	ALL、ノーマル、デビロットなし
ストリートファイターZERO2ALPHA（サバイバル）	3,095,300	ぼうし(殺)の会	ALL、リュウ、P×12
19XX（ライトニング）	14,489,400	ROV	ALL、残×4、B×2、S×4
レイストーム	10,602,200	CON-SIDE-R	6ステージ、3ステージで520万
戦国ブレード（アイン）	1,025,300	山口君には彼女がいない（泣）	2月2日
D＆D2	2,756,525	ビビ（来店感謝！byKPL-STR）	ALL、かせぎゼロ
バーチャファイター3（アキラ）	11人ぬき	NPL-1	
ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,203,300	NPL-2	ALL、P×8
ストリートファイターZERO2（サガット）	1,900,300	NPL-2	ALL

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	350,600	はがー	非クリア
X-MENvsストリートファイター	1,330,200	「カツゲン友の会1号」めそ	ALL　春麗＆キャミィ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,495,800	空手　健次	ALL 早乙女　優美
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,414,300	加藤	ALL 虹野　沙希
風雲スーパータッグバトル	269,050	BRO	ALL　キム＆影・獅子王
バーチャファイター3	2′31″75	ZST	ALL 影丸
バーチャファイター3	2′43″29	BRO	ALL 鷹嵐
バーチャファイター3	3′09″70	ZST	ALL ジャッキー
バーチャファイター3	3′21″25	ZST	ALL アキラ
野球格闘リーグマン（残5機設定）	397,100	BCC-YAS	ALL　グリーン1ミス

JOYCOM平店　福島
いわき市平字白銀町1の4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	958,600	目標110万！SIM-(同)	ALL P×14
★ニンジャマスターズ	1′24″07	YRI-FX-(虹)	ALLかすみ R＝12
バトルガレッガ	13,649,960	YMN	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	10,332,180	IPC-Ⓕ	7面ボス G・バット
バトルガレッガ	8,905,990	さよなら記念 YMN	ALL ボーンナム
ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,063,900	坂本真綾	ALL
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,777,800	宿メド　○	ALL
ナムコクラシックコレクションVOL.2（ラリーX）	259,970	EIT	ALL ノーミス
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,800,500	フィア・マーズヴェルト	ALL 16連鎖
ぷよぷよ通	793,044	恐るべし平っ娘♡ SPD-水無月愛理	ALL MA×16連鎖

ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多薫）(連)	14,101,454	さつかくんLOVE♡by高橋こうじ	1月6日
蒼穹紅蓮隊（朏郎）(連)	10,281,120	DYB-リオ、弱い！弱すぎるぅ～!!	1月6日
ロジックプロ	37,201	A.T	
風雲スーパータッグバトル（ししおうと剣道）	248,500	C.T.D ダイナマーイ×10	カラス、アースチョッパー
ダンシングアイ（ノーマルモード）	1,548,700	DYB-リオ	R・11 1uP×1
ギャルズパニック4		D-OLFE	点数ねーよ。ALL！
ナムコクラシックコレクションVOL.2（ディグダグ）	325,580	CRIPT-AI	ALL！オリジナル
虹色町の奇跡		いまのところ、クリいです？やってる人	ア不可能らし頑張ってね。
		誰かクリアするんだ	ろうな。

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター	2′05″10	落としの山さん	ALL サターン
ラストブロンクス	2′15″90	芳准（ARSHUROT）	ALL ジョー
ストリートファイターZERO2（ダルシム）	3,200,800	SHADOW大阪さんのせいでベガ落ち	ALL(連)(同) P×17
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	930,400	G.D	ALL
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	123,700	天才	5月
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	10,570,680	L'fet-K.M	5面
バブルメモリーズ	8,777,050	夏堀	41面 ノーマル
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,542,700	三志郎	ALL
X-MENvs.ストリートファイター		つうしん対戦台1セットのみ有ります。	
バーチャファイター3		将来つうしん対戦台で入荷予定。	

勝負館　福島
郡山市駅前2-4-19　ハシモトビルBF1　☎0249-22-8283

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター ZERO2ALPHA	1,892,600	YAM	ノーマルモード ケン　ICALL
ストリートファイター ZERO2ALPHA	3,018,100	YAM	サバイバルモード ケン　ICALL
ストリートファイター ZERO2ALPHA	2,777,400	IKE	サバイバルモード ナッシュ　ICALL
レイストーム（R-GLAY2）	10,739,800	KILLER	6面BOSSにて死亡
セクシーパロディウス（マンボ）	882,200	FTO レイアース見ろよ！	6面にて死亡
スカイファング	12,078,200	SHU	スペシャルモード
スーパーパズルファイターIIX	353,620	KUZ	ノーマルモード 白ケン　ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,761,500	ぱぴぷぺぽ	告白モード藤崎侠用Iコイン ALL
マジカルドロップ2	1,052,218	Die	ひたすらモード チャリオット使用
蒼穹紅蓮隊	入荷しました。	スコア募集中！	強者モトム！

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガンバード（マリオン）	2,113,100	KSC-TAD	ALL (連) 1周113万
戦国ブレード（アイン）	1,551,000	KSC-KLM	2-5 (連) 1周110万
戦国ブレード（ユーニス）	1,349,400	M.H	2-5 (連)
戦国ブレード（翔丸）	1,210,800	M.H	2-5 (連)
戦国ブレード（天外）	1,023,700	穴ウメ2号	2-3 (連)
ストリートファイター ZERO2ALPHA	2,915,800	FTB（ニセ）	ALLリュウ サバイバル
バトルガレッガ	9,100,030	FFC	7面 (連)ゴールデンバット中ボス
ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,212,000	M.H	2-4 (連)
マジカルドロップ2（ストーリーモード）	1,499,086	M.M	ALL (連) チャリオット
D＆D2	3,039,547	JOE	ALLシーフ ゴミ

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	2′20″28	RYUNE綾波（ARSHUROT	ALL（カゲ）
ラストブロンクス	4′01″45	RYUNE綾波（ARSHUROT	ALL（ジョー）
ロジックプロ	10,972	ZZZ	7面
X-MENvsストリートファイター	923,700	RYUNE綾波（ARSHUROT	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	878,100	RYUNE綾波（ARSHUROT	ALL（EDIT）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	745,600	アシュラ	ALL（餓狼）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	609,500	ロードスの騎士	ALL（イギリス）
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	9,193,850	L-fet	1月5日
鉄拳2　Ver.B（レイ）	1′32″16	ARG-MRK	ALL
ソウルエッジ（旧ver）	2′37″60	あんまりやる気ナシ	ALL（成　美那）

プレイランド長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2丁目3-12イトーヨーカドー長岡店6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター ZERO2ALPHA	3,805,800	NAL-NED	ALLゴウキ サバイバル
スーパーパズルファイターIIX	442,150	S.DRC	ALLノーマルデビロット
バトルガレッガ	10,665,540	ANDET-H・T	7面ゴールデン
ストリートファイター ZERO2ALPHA	3,126,500	NAL-NED	ALLサガ夫 サバイバル
ストリートファイター ZERO2ALPHA	3,048,400	NAL-NED	ALLローズ サバイバル
ストリートファイター ZERO2ALPHA	3,291,800	NAL-NED	ALLケン サバイバル
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	7,506,990	MMC-初代部長	1月6日
レイストーム（R-GRAY1）	790,450	長岡の黒い碧星 ウインディたけさま	ノーマル
ワイワイアニマルランド	55ひき	さわやかナイスガイ ウインディたけさま	右手のみ使用
19XX	287,700	今夜はやきにく♡ ウインディたけさま	ライトニング

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイストーム（R-GRAY2）	22,061,300	NGT-キャサ夫	ALL
ファイターズインパクト	7′38″05	地層より厚い化粧の女子高生ⓐプリクラ	ALL ユキヲ
ファイターズインパクト	6′56″45	川崎から来たPULSE	ALL 士郎・劈掛拳
サイキックフォースEX	2′21″56	川崎バーンなPULSE	ALL 玄真
ギャルズパニック4（ロケ）	全面クリア	鬱憤（うっぷん）	点数ないです

チャレハイ通信

●ゲームタウンABC（宮城）

★最近は新しいゲームの入荷が早いので，客入りもよく，上達も早いようです。とくに対戦台の『X-MENvsストリートファイター』，『K.O.F' 96』，『ストZERO2ALPHA』，『サイキックフォースEX』が熱い!　(KOM)

●プレイランド長岡駅前店（新潟）

★『VF3』1プレイ100円で大人気稼働中です。対戦は3本先取ですよ。うーんすばらしい，さすがプレイランド。良心的ですね。

●PC巣鴨店（東京）

★『ストライカー1945』(震電)／2,145,800／グッバイウソスコAKA／ALL　★『首領蜂』(タイプB)／51,883,090／一般人H.S／ALL　★『アルペンサーファー』／1′35″202／ZKB-LED.rf／完走　★『ダートダッシュ』／4′13″46D.H／完走　★『ガンブレードNY』／150,518／MFC-星白金あつし夫／ALL　★『スロップサイクル』／20,160／KMS／ALL

●ICサービス砧＆狛江店（東京）

★『バーチャ3』IC各店に設置中。とくに砧店は対戦台とメガロ410を設置してあるので，

プラボ赤坂　東京

港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2ALPHA	2,296,200	CAP	ALL ダルシム
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	547,100	M・H	ALL
バーチャファイター2	1′26″41	M・K	ALL（アキラ）
マジカルドロップ2（ひらめきモード）	68,200	ヒロ	かんたん

ICサービス船橋＆経堂店　東京

世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	10,942,100	JOS	8面まで (連) 船橋店
レイストーム（R-GRAY2）	15,427,900	高橋　勇一	ALL (連) 船橋店
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	480,300	RASTY-9918	ALLキム舞 アンディー
スーパーストリートファイターIIX（サガット）	1,336,700	JDH	ALL 船橋店
ストリートファイターZERO2（ケン）	1,698,800	FCF	ALL 船橋店
ストリートファイターZERO2（春麗）	1,695,300	BOM	ALL 船橋店
バーチャファイター3	3′55″21	ドラマーZ	ALLリオン 船橋店
ストリートファイターALPHA2	2,249,500	OMI	ALL　ケン 経堂店
ラストブロンクス	2′38″25	GOD	ALLクロサワ 経堂店
雷雷DX	2,819,860	英	(連)　上級 経堂店

プレイタウンYOU＆YOU町田店　東京

町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイストーム（R-GRAY1）	13,754,450	PTY-FUS	ALL　(同)
★ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,124,900	アップル一がいきち	ALL
スーパーパズルファイターIIX	631,930	F・K-モリソヴァ (よ)	ALL　(連) ノーマル　姫
★ナムコクラシックコレクションVOL.1（ギャラガ）	1,391,290	KSL-WARRIOR	ALL(連)ギャラガアレンジ
ナムコクラシックコレクションVOL.1（ゼビウス）	1,180,190		EX1クリアリル30
ナムコクラシックコレクションVOL.1（ゼビウス）	1,167,930		EX1クリアリル22
ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	2,896,600	瑪羅門	ALL　(連)(必)
★ぱづり	4,595,600	F・K-モリソヴァ (よ)	ALL
ぐっすんおよよ	4,346,100	すずきちえこ命♡	ALL
★スーパーGT24h（初級）	2′48″40	PIA-TKU	ALL

ゲームコーナーフジ　東京

葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターII（リュウ）	1,823,600	(文)	ALL(連)
餓狼伝説（ジョー東）	3,392,800	剣匠イザナム	ALL(連)(必) (P)×11
餓狼伝説（テリー）	904,700	剣匠イザナム	ALL(P) (連)(必)
★スーパーストリートファイターII（ディージェイ）	2,191,700	ちびちびムーン	ALL(連) 40R　爪3
★スーパーストリートファイターII（バルログ）	2,154,100	ちびちびムーン	ALL(連)(必) 40R　爪3
★スーパーストリートファイターII（ダルシム）	1,995,200	ちびちびムーン	ALL(連)(必) 39R　爪3
★スーパーストリートファイターII（T・ホーク）	2,067,100	トマ・ホーク	ALL(連)(必) 36R　爪3
ファイターズ・ヒストリー（サムチャイ）	1,510,900	ガンドラーズ6号	ALL(連) 便意×1
レイストーム（R-GRAY1）	13,669,850	参考記録　N.F	8面　早くクリアしろ。
ファイターズ・インパクト（ユキヲ）	00′00″00	一部の常連ヤル気満々！	けど入荷せず全員ユキヲ

ICサービス砧＆狛江店　東京

世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	3′27″39	ミサイル三平	ALLウルフ 狛江店
ストリートファイターZERO2（ケン）	2,603,400	OMI	ALL 砧店
ストリートファイターZERO2（春麗）	1,962,000	CJD	ALL 狛江店
ストリートファイターZERO2（ザンギエフ）	1,532,600	青アナ	ALL 狛江店
進め！対戦パズルだま（ももちゃん）	142,770	青アナ	はったりまで 狛江店
パズルボブル2	152,470,700	K.H	R-29 砧店
レイストーム（R-GRAY2）	14,643,200	高橋・Y	8面 狛江店
セクシーパロディウス（こいつ）	304,800	Y.M	砧店
ソニックウイングス2	820,500	MKT？	8面YF-23 狛江店
ダンジョン＆ドラゴンズ	610,480	ペ	エルフ 砧店

TAITO INN　町田　東京

町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パックマニア	2,045,550	RVS-R.Y	ALL　残0（3設）
レイストーム（R-GRAY1）	13,693,500	PTY-FUS	ALL　(必)
レイストーム（R-GRAY2）	19,312,300	BRK-部民部曲	ALL　(必)
ストリートファイターZERO（リュウ）	3,842,100	放課後電磁波倶楽部	ALL(連)(必)
ファイターズインパクト（ホーネット）	13′24″56	気迫と情熱	ALL 5本設定

東京レジャーランド小岩店　東京

江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	11,078,660	OMK-FET	ALLグラスホッパー
バトルガレッガ	11,928,230	OMK-SAN太郎	ALLゴールデンバット
バトルガレッガ	12,125,880	OMK-SAN太郎	ALL ボーンナム
ナムコクラシックコレクションVOL.1（マッピー）	3,679,870	Y.F	ALL1ミス アレンジ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	750,600	GSM-亀	ALLテリー チンイオリ(使)
レイストーム（R-GRAY2）	13,426,950	OMK-スキスキ山佐	7面初め
セガラリーチャンピオンシップ	2′26″45	ぎるはま(爆)隊長（プラクティス中級）	ランチャMT 完走
★セガラリーチャンピオンシップ	2′11″42	KA・たかはし(爆)（プラクティス上級）	ランチャMT 完走
19XX（ライトニング）	16,384,600	MANJI（1uP×1）	ALL100%× 4S×7残4
19XX（モスキート）	14,014,000	松山祐一	ALL残×4 S×パ(連)

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	19,441,995	勝山紅蓮隊	ALL (B)×5
ストリートファイターZERO2ALPHA（サバイバルモード）	3,501,100	ときめもサクラーKAZ	ALLさくら P×16
マジカルドロップ2（ストーリーモード）	4,264,566	ZAC-Ristar	ALL ストレングス
スターグラディエータ	1′58″92	kael-soft	ALL ジューン
ラストブロンクス	2′18″03	こまつわ♡	ALL クロサワ
★タイムクライシス（ストーリーモード）	9′35″05	A.T	ALL
★ダンシングアイ	3,259,600	ZKB-RIT8段	1ミスALL
★ねらってチュー	554,070	DAB.S	ALL
アクアジェット（スタンダード）	1′42″86	GKK-LIE	完走
アクアジェット（エキスパート）	1′53″91	GKK-LIE	完走

ゲーム倶楽部大船店　神奈川

鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス（イワン）	6,846,800	VMT-ABU	ALL　1周 214万　(連)
ダンシングアイ	1,039,900	ECM-ZENJI	R-11
バトルガレッガ	13,120,750	ECM-FISCHER	ALL チッタ
バトルガレッガ	9,015,470	(遅)	ALL G130
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	982,000	SnRun-y	ALL
レイストーム（R-GRAY2）	19,454,200	さっきい	ラスボス

荏原ゲームコーナー　東京

品川区旗の台3-12-3　J・BOX1F　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ワインディングヒート（初級）	1′43″810	EGC-(元)MKZ	ALL ベンツ使用
ワインディングヒート（上級）	2′40″309	病原性大腸菌O-YAG	ALL GTR使用
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,061,300	微熱♡SSC-ぶい	ALL(必)ボガード兄弟十舞
ストリートファイターZERO2（ダン）	3,023,500	すーるからの使者Mr.へきる	ALL　(連)(必) P×15

プレイシティキャロット花小金井店　東京

小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	8,423,520	CCC	1月5日
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,366,300	みゆき	ALL 詩織使用
デカスリート（幅跳び）	9.45m	CRA	GER
デカスリート（100m走）	9″27	ERR	CHN
デカスリート（400m走）	42″45	CRA	GBR
ストリートファイターZERO2ALPHA	1,591,500	CRA	サバイバル クリア・ベガ

ゲームプラザ　ニューヨーク　神奈川

鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイキックフォースEX	4′27″93	CLAMP	キース使用
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	13,224,370	セカンドアースグラティ超もえ君	6面(連)
レイストーム（R-GRAY2）	20,290,150	さっきい	ラスボス(連)
★バーチャコップ2	980,641	P.MAKINO	ALL
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,450,000	トヨタのABSでーし！！	豪鬼使用 ラスボス面

プレイスポット　すーるぼん　東京

渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3	2′57″29	お客様	ALL JACKY
バトルガレッガ	13,252,070	ムッシュかまやつ0	ALL ガイン
バトルガレッガ	10,902,990	ムッシュかまやつ7	ALL チッタ
バトルガレッガ	12,466,830	ムッシュかまやつ2	ALL ボーンナム
デカスリート（砲丸投げ）	25.96m	青木裕子で072ムッシュ(か)	イギリス 46°
デカスリート（1500m走）	3′15″40	榎本加奈子で072ムッシュ(か)	ロシア
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,918,000	EGC-MIS(曲)	ALL P×14(連)(同)有
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,762,100	WO7！（007）魚！	ALL P×？(連)(同)有
琉球	318,440	JAG-MIYA	15面
★インディー500	2′25″119	BACKEN 2	中級　6MT

プレイシティキャロット一橋学園店　東京

小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指田　薫）	10,876,450	3平Store-ヘッドトータス	6面　(連)
ステークスウィナー2	31億2990万	ザンギエフ（女子高生募集中）	ALLシャイニンダンサー
ファイターズインパクト（ユキヲ）	6′51″98	しゅんた	ALL
ファイターズインパクト（士郎・劈掛拳）	8′36″31	しゅんた	ALL
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,656,800	つっこみの拓R	ALLサバイバルナッシュ
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,187,100	Wiz	ALLサバ略メチュンリー
もうぢゃ	2,104,540	太陽が黄色いぜーなんばん	Lv99もくもくやりすぎ
ダンシングアイ	692,050	Chair	7面
ラストブロンクス	2′23″20	しゅんた	ALL リサ

プレイアイシー鶴巻店　神奈川

秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3（ジャッキー）	4′14″17	TNK	ALL
プロップサイクル（初級）	7,230	マスタ吉君	ALL
プロップサイクル（上級）	13,270	マスタ吉君	ALL
ビクトリーラップ（テクニカル）	2′15″00	マスタ吉君	完走
パズルボブル2X	10,908,740	マスタ吉君	R-3　対戦
BIG　TOURNAMENT　GOLF	-21	SAS	ALL
上海　万里の長城（北京）	695,690	T.N	R-30
上海　万里の長城（上海）	130,700	Dt中村	R-7

思いっきりプレイできます!

●PC一橋学園店（東京）

★当店の『蒼穹紅蓮隊』は，ランク上昇を気にする人のための標準配置（1P側）と，バリバリ撃ち込みたい攻撃力重視の人のための特殊配置（2P側）の2とおりの配列でやってます。2P側は連射しながら通常ボムがでるボム連付き。『蒼穹』ファンは，ぜひお越しください。

●ゲームプラザニューヨーク（神奈川）

★秋から冬にかけての新作，話題作をいち早く入荷し，スタッフ一同心よりお待ちしております。なお，『VF3』も1プレイ50円×2で対戦台を2組設置しています。

●PCアピア店（静岡）

★当店では今，スコア／対戦ともに盛り上がっております。『蒼穹紅蓮隊』，『VF3』をはじめ各ゲームの盛り上がりはスゴイ！『東京ウォーズ』，『ジェットウエーブ』など新作も入荷予定。ぜひ一度遊びにきてください。

●ゲームプラザイエローハット（愛知）

★ハイスコア，ピーンチ。全然申請してくれないズラか。『蒼穹紅蓮隊』入荷しました。やはりライジングといったところですね。

●PC納屋橋店（愛知）

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドヒーローズ2（C.キッド）	8,369,200	電パ出来ませーん。(連)(必)ありませーん。	ALL
鉄拳2（キング）	2′16″06	LTV-あしかわ	ALL
スーパーパズルファイターIIX	415,490	駅でV。（コンバトラーV）	ALL
湾岸戦争（中級）	4,184,900	GPK-YSR	ALL(連)
湾岸戦争（上級）	9,123,300	GPK-YSR	ALL(連)
★ストリートファイターZERO（リュウ）	4,125,800	KMC-IZA	ALL(連)　(必)
★ストリートファイターZERO（ガイ）	3,425,700	KMC-IZA	ALL(連)　(必)
ストリートファイターZERO（ダン）	2,533,100	ウォーウォーウォー今日！人いる人いる	ALL(連)　(必)
魔法大作戦（ミヤモト）	3,416,960	LTV-GMC.やちょ	2周クリア(連)
魔法大作戦（ボーンナム）	3,357,010	LTV-不知火舞でぱくぱくぱく。	2周クリア(連)

ゲームプラザコトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンシングアイ	978,300	2面が基本♥ KSM(恵)	13面 1コイン
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	790,800	カラオケ基本♥ KSM(恵)	ALL 餓狼チーム
ソウルエッジVer.II（ジークフリート）	3′17″93	SEビデオに感謝♡ のび	ALL　(連)(同)
ストリートファイターZERO2（さくら）	2,102,000	のび	ALL　(連)
レイストーム	スコア受付中		

アミューズメント　ピア☆フェスタ　山梨
甲府市平小河原571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ	3′22″06	ZGF-PAX	ALL（旧Ver）ソフィーティア
エースドライバー ビクトリーラップ	2′36″81	ZGF-おじちゃん	初級コース MT　ビギナー車
レイブレーサー（中級T.T.）	2′30″678	ZGF-PAX夫	完走　MT
バーチャファイター2	1′37″87	ZGF-NCH	ALL ジャッキー
バーチャファイター2	1′32″71	ZGF-おじちゃん	ALL カゲ
ツインビーヤッホー（スペシャル）	11,179,160	S.Y	ALL
ヴァンパイヤハンター（オルバス）	1,793,700	甲府サラ	ALL
天聖龍	21,590,200	ORS-(殺)-N	ALL
デイトナUSA	2′13″32	Ryo	初級　MT
デイトナUSA	2′55″29	TAK	中級　MT

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゼビウス3D/G	7,159,470	KSR-JPT井上 やったよ琴ちゃん！	ALL　(連)
レイストーム（R-GRAY2）	15,513,950	DOK-JIB(寿)	7面
セガラリーチャンピオンシップ	2′26″57	ぎるはま(爆)隊長	中級 ランチャ完走
19XX（ライトニング）	16,519,800	GGG-つよいロボ	P×5S×7 残×5B×0
バトルガレッガ	13,415,660	2Fのてーいん	ALL ワイルドスネイル
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,817,500	[高]さんに感謝 OGA-小川[そ]	ALL鎮魅羅 15連鎖
スーパーパズルファイターIIX	261,100	TAK	白のケン使用
バーチャファイター3（パイ）	2′25″89	パイちゃん使い♡	ALL

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バルキューブ	3,228,810	ばるばるばるばる バルキューブ	レベル　70
★セクシーパロディウス（マンボ）	6,800,000	ユング	ALL　(連) 1周197万
★マジカルドロップ2（ストーリーモード）	5,233,086	今月より連付ZAC -Ristar	ストレングス 使用ALL(連)
バトルガレッガ	13,435,270	MOL=CKOF= フルエンモ	ALLG・バット 面セレなし
バトルガレッガ	11,611,050	今さら初クリアな人	ALLミヤモト 面セレなし
★バトルガレッガ	15,738,720	DBL-MOL-N AI	ALLガイン 面セレなし
鉄拳2（マーシャルロウ）	1′08″35	鉄友会T・O氏感謝 ATF-ろっど	予選45秒 ALL(連)(必)付
★ガンバード（マリオン）	2,140,200	DAB.S	ALL(連)1周 112.6万
★ススメ！マイルスマイル	4,040,440	ZAC-Ristar	ALL　残0 1P側
アルゴスの戦士	9,006,920	AZU-RVF-H・S	ALL

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1番54号　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'96	770,400	YOJ	テリ、アンディ　RYO
バーチャファイター3	3′01″57	GA	JACKY
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	15,032,380	・Z・	鵬牙1-6
レイストーム（R-GRAY2）	13,262,500	YNG	7面ボス
ストライカーズ　1945（ムスタング）	1,526,100	109	P-51
ブロップサイクル	15,930	T♡I	ストーリーモード
パズル番長	2,232,400	マツウラ番長	うでだめしモード
レイブレーサー（上級）	3′42″470	TS	上級コース
ストリートファイターZERO2	1,910,100	KAG	1コインALL
ガンブレード	79,690	HBC	1コインALL

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター（ジューン）	2′43″13	9MH	ALL
バーチャファイター3（ジャッキー）	2′53″48	ライダー	ALL
バーチャファイター3（パイ）	3′22″71	ルイス	ALL

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	16,949,750	ラスボス嫌すぎ ONKEL	ラスボス
スターグラディエイター	7′35″30	クリア記念　DAS	ALL ジューン
スターグラディエイター	5′01″20	これでも1本余計なの　byゆー介	ALL ハヤト
ストリートファイターZERO2（さくら）	2,136,200	EEE	ALL
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,327,000	EEE	ラスボス リムルル

ゲームコンドル　パートII　静岡
静岡市鷹匠3-1-13　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	16,648,250	ASD-TMY	ラスボス
レイフォース	6,208,600	他にやる人いないし CSP-TEE	ALL 連付　2P側
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,544,700	MRX	ALLソドム S・モード
ダライアス外伝	11,360,690	DEE	ALL　連付
サラマンダ	6,842,100	ASD-ザバダック リハビリ完了	9月5日
サラマンダII	1,714,000	ASD-ザバダック 求ム!!ファン来店	2-6　ボス 連付　2P側
ドンパチ	36,790,240	ASD-ガバダック S.D.D	2周ALL TYPE・C
ネビュラスレイ	1,534,290	KAZ	1-6　ボス 連付
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,518,800	HIS	ALL 藤崎使用

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1F　☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	11,127,300	TSR-AXE	ラスボス
レイストーム（R-GRAY2）	16,632,300	CGM-(黒)	7面
バーチャファイター3（パイ）	3′10″04	K！？	ALL
バーチャファイター3（カゲ）	2′45″59	TEP	ALL
クイズイントロDONDON	108,500	YS2WITH ブルーコメッツ	ALL 次は世界だ11
D＆D2	4,435,860	MIO＆TAk	ALL 2人PLAY
ブロップサイクル16,640	NRS	ALL	

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-MENvsストリートファイター	2,091,300	SnRun-y	ALL　(連)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,020,400	SnRun-y	ALL
バトルガレッガ	14,472,020	ATF-KEN	ALL　(連) ノーマルキャラ
バトルガレッガ	14,891,410	最新かなり少女♡	ALL　(連) ボーンナム
19XX（震電）	16,293,700	NEG-セガール	ALL　(連)
19XX（モスキート）	18,373,700	ECM-SSI-S.I	ALL　(連)
★鉄拳2verB（ジャック-2）	1′00″43	SnABN-ゴリ中嶋	ALL　(連)(必) (予)36.01
豪血寺一族2	6,790,300	ATF-Ⓓ	ALL　(連)(必) キース
コズモギャングザパズル	9,999,999＋α	内藤師匠ご来店ありがとうございました	Lv448コズモ4478

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	18,302,870	善之字元師	60万×0 連付　ALL
★ゼビウス3D/G	7,250,990	SPREAM -FKS	ALL　連付 5面502万
レイストーム（R-GRAY2）	16,863,700	ASD-TMY	ラスボス死
戦国ブレード（ユーニス）	1,851,100	Y3(連)	2-7　連付 ラスボス
戦国ブレード（翔丸）	1,316,000	まりん	2-4　連付 1週1ミス
ステークスウィナー2	30億9,490万円	N.Y	17戦全勝 1cALL
ねらってチュー	273,180	あいだでチュー♡	1cALL
ガンブレードN.Y（スコアモード）	62,765	FBI	
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,861,400	TOY	ケンDX11 サバイバル
ファイターズインパクト	12′37″71	FUN	1cALL かえで

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎04709-3-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2ALPHA	3,967,500	MGN-NAD ※さくら使用	ALLⓅ×17 サバイバル(連)
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,867,300	MGN-NAD ※ローズ使用	ALLⓅ×17 サバイバル(連)
バトルガレッガ	10,629,340	AB'	ALLワイルドスネイル
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	17,133,234	志崎月魚さんもコミック発売記念　はむ	6面
ゲーム天国　T・A（ぴぐ）	13,086,210	STG-MIC	ALL　(連)
X-MENvsストリートファイター	2,004,400	赤リボン―ポタ太	ALL　(連) リュウ＆ケン
19XX（ライトニング）	13,981,000	HARD-TORA	ALL　(連)
戦国ブレード（こより）	1,497,900	ASS・ニッシー西	2-5　(連)
★ハイパーアスリート（3段跳び）	21.39m	BED	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	739,400	YSD　クラーク・リョウ・チョイ使用	ALL

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	11,218,500	[牧]	1cALL 5機設定
ラストブロンクス	2′46″80	中島だけどゴリ中嶋	1cALL 遊びヨーコ
ラストブロンクス	2,841,005	SnABN-ゴリ中嶋	2周ALL サバイバルヨーコ
スーパーパズルファイターIIX	602,570	ワルキューレさんに捧ぐ　岩徹に417	ALL ハード3本制レイレイ
龍虎の牢外伝	3′13″02	FAG　9/10バースデー記念♡	ALLバースデー9/4不破刃
タイムクライシス	11′10″88	MNK　☆=10	ALL ストーリー
サイキックフォース	5′57″83	やっぱり如月さんだよね　MIO	ALL 3本制バーン
セクシーパロディウス（マンボ）	2,071,300	D40 本当はイワン使い	1cALL

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	27,028,579	☆CAT'S-サニー	ALL　(連) 1号機です
レイストーム（R-GRAY2）	20,753,800	☆CAT'S-VXV	ALL　(必)
ロジックプロ	66,562	GRI-HONE-KSG㋮	ALL
バトルガレッガ	15,619,720	☆CAT'S-マサル	ALL　(連) ガイン
バトルガレッガ	12,764,140	☆CAT'S-きみちゃん	ALL　(連) チッタ
★ストリートファイターZERO2（春麗）	3,333,200	☆CAT'S-きみちゃん	ALL　(連)(必)
X-MENvsストリートスファイター	1,991,000	☆CAT'S-えろえろ	ALL　(連)
スターグラディエイター	2′46″54	大明神	ALL
豪血寺一族2	4,448,400	☆CAT'S-NKS	ALL　(連)(必) サハド
ダンシング　アイ	514,050	GGE-GRI-MKC	7面

★9月21日に行なわれた『ソウルエッジ』ソードマスター選手権大会には，東京PLAYMAXから『ソウルエッジ』メンバーのみなさんに来店していただき，すごい盛り上がりとなりました。遠いところからの御来店本当にありがとうございました。

●ゲームセンターシャトー（京都）

★9月28日（土）に『K.O.F' 96』の大会を行ないました。これからもどんどんイベントを実施していきますので，ご期待ください!

●プレイシティーチャレンジャー（大阪）

★当店では『ときめも』グッズ続々入荷中！メモラーなお客さんも続々増加中！みんな遊びにきておくれ☆　店員一同より

●PC島大前店（島根）

★『バーチャ3』入荷!しかも1プレイ100円でさらに乱入対戦台!ぜひ来てね。『ダンシングアイ』入荷。ちょっと怪しめ。

●青木玩具（長崎）

★この号が発売した頃には『X-MENvsストリートファイター』が入荷しているでしょう。プレイやーのみなさまへ。ボタン，レバー等に不具合があったらすぐに店員に言ってくださいね。　担当　VIC

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイター'96	614,300	Y.2	エディト ALL
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	11,032,110	YSO-AZ㊙ⓨ	八指多薫 6ボス
バーチャファイター3	4′20″46	オートザムのAZ3	AO1
風雲スーパータッグバトル	265,290	KAZ	
バーチャロン	3′57″06	Y.O	テムジン
サイキックフォースEX	4′09″06	CAT？	キース
虹色の奇跡		佐久間さんはどこのメーカーですか？	
サイバーサイクルズ	2′10″436	JIE	Ahthias
EVAポスターの次はキーホルダーに人形			
レイストーム（R-GRAY1）	6,545,450	T研M2	6ボス

Y・Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	4,135,853	RIS（リサ）	1コインALL シーフ
レイストーム	6,181,400	JT	6面 R-2 マニュアル
レイブレーサー（初級T.T）	45″728	KNIGHT	しかしトータルタイム悪し
レイブレーサー（中級T.T）	51″581	JFK	
レイブレーサー（上級T.T）	1′07″026	JFK	
レイブレーサー（最上級T.T）	46″278	JT	

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電電DX（練習モード）	14,056,240	13万5千点おち JR.	1-5ALL (連)付き
ダンシングアイ	733,900	とりあえずのたこまる	6面ラスト1枚
ロジックプロ	28,880	KAW	13面F-5
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	839,400	SDR-えくすたあ	ALLテリー アンディチン

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館B1F　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	8,514,150	SOLID-S.S	7面
エズモギャング　ザ・ビデオ	8,310,110	実は3回目 FTH-AMC(谷)	ラスボスで死亡
モトス	1,511,100	CR-X（名人）	ALL
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,089,600	WESTONE（最強流伝承者）	ダン使用 真豪鬼で死
エメラルディア	6,289,304	Macco	Lv103 上級スタート
アルペンサーファー	1′40″481	マジカル頭脳パワー3バカ娘	上級 T.T パーフェクト
ドラゴンスピリット	628,140	Macco	ALL たまご×7
ソウルエッジVer2（リ・ロン）	7′07″36	まだいかん AG	T.Aモード

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	3,108,800	よくわからんの人 TRL	ALL (連) 98%
ダンシングアイ	2,037,900	HQM-変な奴教徒 "TMR" たこまる	15面で死
レイストーム（R-GRAY1）	12,988,250	(ま)あまあま	ALL 同時押しあり
ロジックプロ	50,456	MNJ（＝＝＝氏）	ALL
スーパーパズルファイターIIX（デビロット）	658,600	KAC先生にささぐ NCP-ねこん	ALL (連) 姫使用㊙あり
ストリートファイターZERO2 ALPHA（ゴウキ）	2,557,600	BOB	ALLごうき サバイバル
ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	111.07m	NPA-LAC-HERO	完全1人プレイ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	757,300	焼プリンですか	ALL
バブルメモリーズ（物語）	31,500,000	NBLA-AGGS -DOHⓈ	ALL 表
★蒼穹紅蓮隊（朏　良太）	18,610,700	YGA-IBA	ALL 残機1

サンテック新瑞橋店　愛知
名古屋市瑞穂区洲山町2-30-2　ロイヤル山田ビル　☎052-851-0621

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	9,713,750	CHT-MUR(ど)	ラスボス 5キ設定
レイストーム（R-GRAY2）	10,267,050	みい	6面ボス 5キ設定
スターグラディエイター（ゲレルト）	3′23″23	クエスト・フォー・フェイム	ALL
スターグラディエイター（カッパ）	3′43″30	クエスト・フォー・フェイム	ALL
ダンシングアイ	1,463,500	変な奴教徒たこまる	11面 あと6枚で死
テトリス	999,999＋α	沢田まゆ命!!DO！（修羅場超多数）	レベル99＋α (連)付き

ゲームランドプラス1&ゆき　愛知
小牧市中央1-277　☎0568-41-0637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	10,346,860	PHGSY-LAY	1-6 まだまだ甘い
デカスリート（100m走）	9″11	MAP	中国
デカスリート（走り幅跳び）	9.42m	MBX	ドイツ
デカスリート（1500m走）	3′18″67	MBX	ドイツ
D&D2	4,316,450	PHGSY-NOZ	ALLシーフ 4分台×12
D&D2	3,833,480	PHGSY- 青酸カリ2号	ALLエルフ 4分台×13
ガイアポリス（プリンス）	9,556	PHGSY-DXG	ALL
ザキングオブトラゴンズ（エルフ）	2,021,600	PHGSY- 青酸カリ2号	ALL
レイフォース	5,227,700	RAY	ALL
バーチャファイター3	クリア	9/26日 入荷しました。	ALL タイムはこれから

ゲームセンター　ニュースター　三重
津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★D&D2	4,504,456	YOK	ALLシーフ 4分×14
デカスリート（100m走）	9″01	SKM-地上絵(委)	中国使用 前転＋レバー
デカスリート（400m走）	41″69	SKM-地上絵(委)	中国使用
デカスリート（走り高跳び）	2.60m	SKM-地上絵(委)	ドイツ使用
ステークスウィナー2（シャイニングダンサー）	20億6,240万円	HKJ＝ジェモミツ	ALL
バトルガレッガ	11,747,710	参考からあげ松井君	ALL ゴールデンバット
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	10,989,630	参考からあげ松井君	6面
レイストーム（R-GRAY2）	11,111,250	CAT	7面
ロジックプロ	35,372	すでになくなりました。	ALL

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下3小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2 ALPHA	3,413,100	MNR-DIL	クリア (連) リュウ
レイストーム（R-GRAY2）	18,209,050	SU	クリア
ストリートファイターZERO2（リュウ）	3,362,600	MNR-DIL 久々に発狂寸前	クリア (連)(同) P×19
ストリートファイターZERO2（ケン）	3,298,100	MNR-DIL	クリア (連)(同) P×17
ストリートファイターZERO2（アドン）	3,107,700	めちゃタコ	クリア (連)(同) P×16
ストリートファイターZERO2（春麗）	3,084,600	めちゃ腕輪（なんじゃそりゃ）	クリア (連)(同) OC×20
ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	2,808,900	お京	クリア (連)(同) P×15
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,602,900	めちゃヘボ	クリア (連)(同) P×14
バトルガレッガ		はよクリアせーや（該当者3名）	担当より

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ダン）	1,813,100	TA2	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ	1,224,800	わたる	ALL スパイダーマン
ソウルエッジVer.II	5′29″46	TA2	ALL ジークフリート
ヴァンパイアハンター（ガロン）	1,167,300	わたる	ALL
スティールガンナーII（クリフ）	277,130	雪成　めい	ALL 82.5%

GAME'S　WILL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	1,244,700	key	96% ラスボス
スターグラディエイター	2′32″34	M.T	ALL ガモフ
スターグラディエイター	2′20″30	ラムネBOX復刻記念！L2A-大明神	ALLゲレルト ハーフ52秒
スターグラディエイター	2′33″95	聖なる三姉妹とトリプルロマンス希望(大)	ALL ベクター
スターグラディエイター	2′21″10	冬のイベント行きたいな♡L2A-(大)	ALL ジューン
★ジェットウェーブ（初級）	1′29″781	WZH	ALL ハードタイプ
プロップサイクル（上級）	18,750	FGM-UKA	ALL 右中左
バトルガレッガ	13,684,180	AFO(ひ)	ALLワイルドスネイル
バトルガレッガ	13,974,370	QQQ	ALL ミヤモト
★進め！対戦ぱずるだま	194,960	UYK（コギャル稼ぎ）	ALL 沢田まゆ

アミューズメントスペース　フジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8　☎06-452-0230

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ロックマン2	1,183,700	咆哮野郎一まJU	ALL ストーリー3
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	16,543,300	LLT-SSW	1-6 (連)
蒼穹紅蓮隊（朏　良太）	13,513,850	LLT-SSW	1-6 (連)
レイストーム（R-GRAY2）	15,130,200	まだまだですな！！	7面
★龍虎の拳2（リー・パイロン）	2,400,570	Legion-のび太	ALL Ⓟ D×10
ダンシングアイ	906,500	大谷　浩司	9面

PLAY CITY NASA　大阪
大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バーチャファイター3（アオイ）	2′14″85	ときメモマニア	ALL
ステークスウィナー2	29億6,690万円	うんこたれ蔵	ALL アースクエイク
★ファイターズインパクト（シロー）	3′12″05	MAT	ALL S.F.
ラストブロンクス（サバイバルモード）	4,679,133	ABE	ALL ナギ使用
★バルキューブ	4,331,620	AXIOM-DEN	レベル95
★スーパーストリートファイターII（サガット）	2,250,800	CST(ゆ)	ALL (連)付 爪×3
★ソニックウイングス	1,689,000	牧野和也	ALL (連)付 F-14使用
★レジオネア	3,438,200	AXIOM-DEN	ALL 残0 (連)(必)付
★ストリートファイターII（ガイル）	2,303,400	ミ～(ゆ)	ALL (連)付 爪×0

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイターズインパクト（マーク）	5′18″90	GIG-OGA ボロクソワーゲン♡	ALL
ファイターズインパクト（ホーネット）	3′21″33	WILLARD くりあしただけ♡	ALL
ラストブロンクス	3′26″01	GM&SJC	ALL ユウサク
ラストブロンクス	3,781,718	WILLARD くりあしただけ	ALLサバイバル ジョウ
バトルガレッガ	10,806,430	おげれつブレイカー	ALLシルバーソード
バトルガレッガ	10,326,040		ALLフライングバロン
バトルガレッガ	11,377,150		ALL ワイルドスネイル
バトルガレッガ	9,445,380	ぼくの原作者死す!! Ⓐ	ALL チッタ
★チャリオット（ワンダー3）	4,806,900	マルムシーK.N(丸)	ALL(連)残5 大コイン×1

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-3389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	17,729,390	S.N	1cALL（1号機）
ステークスウィナー2（社馬）	26億3,590万円	居反り	全勝ALL S.モデル
ダンシング　アイ	422,350	踊目	6面まで
ロジック　プロ	30,702	同時押し	3ミス 1cALL
レイストーム（R-GRAY2）	7,369,550	スコアノートに乱入したかっただけ。	6面ボスで終 Bタイプ
ガンブレードNY（スコアアタック）	82,611	スティールガンナー保存会　見参！	全部上の面
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,309,600	これ以上やらん みつきん	1cALL さくらP×3
ロックマン2（ストーリー1）	848,300	やる気ZERO まJU	1cALL モビ×2
ロックマン2（ストーリー2）	749,200	クリアのみ！ まJU	1cALL 星×2
ロックマン2（ストーリー3）	762,100	終わってる人 まJU	1cALL 星×1

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3（鷹嵐）	3′36″93	初プレイクリア	5段
★風雲スーパータッグバトル	634,000	MZ神-ZZ(か)	ALL
ストリートファイターZERO2（リュウ）	2,281,400	H.Y	ALL P×11
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,928,900	SION-SIN	ALL 春麗 サバイバル
スーパーストリートファイターIIX（バルログ）	1,595,400	SIN（予選98、5万）	ALLバルログ 12-5-1
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	606,200	ABE	ALL ブラジル
ササキケンイチ	120kg＋α	KEN(う)	あと80kg

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-NENvsストリートファイター	1,056,000	クリアだけ OBA(偽)	ALL ケン マグニード
ダンシングアイ	756,300	これ集計するの？ SGP-もとし-	10面
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	405,800	インベクイズ研究会 ドリームチーム(偽)	ラスボス 第3形態
レイストーム（R-GRAY2）	14,111,700	IGU	7ボス
ロックマン2	619,000	あなうめ夫くん	ALLST2 ブルース
ぷよぷよ（NewVer.）	1,467,296	大阪のぷよをメジャーにする会Y.K	ALL
ぷよぷよ通	782,396	OPM-飼葉優里	ALL 17連鎖
デカスリート（走り幅跳び）	9.48m	(ぬ)じろ	アメリカ
ロストワールド	4,383,600	穴埋め特捜隊SAT	ALL NewVer
ロードランナー	999,999＋α	SGP-KRZ	

プレイシティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8番11号　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-NENvsストリートファイター	1,330,700	いいかげんにしろ アスカJr.	ALL リュウ・ケン
X-NENvsストリートファイター	917,000	セイントテールつかまえろエスカJr.	ALL ウルヴィー　マグ
ステークスウィナー2（シャイニングダンサー	12億8,590万円	荒ムチ師　スーさん	ALL 15戦15勝
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	137,600	魔法の天使 東鳩　真由美	正解率81%
レイストーム（R-GRAY1）	8,760,200	F.T	ラスボスまで
ダンシング・アイ	770,600	NOY	ステージ8まで
ロジックプロ	31,166	みなもと かりん	F-1
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	789,300	H.K	ALLレオナ ラルフ、クラーク
ラストブロンクス	2,260,706	かくれてんならつかまえろアスカJr.	ステージ12 サバイバル　クロサワ
ラストブロンクス	1,372,073	ABE	ステージ11 サバイバル　ナギ

TILT堺東店　大阪
堺市中瓦町2-3-12バター阪本ビルB1　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3 (ジャッキー)	3′30″21	超プリクラ伝説	ALL
ファイターズインパクト (ホーネット)	4′37″55	真プリクラ外伝・すごいよ！〇〇〇さん	ALL プロレス
レイストーム (R-GRAY2)	8,538,750	ABC	ステージ6
ストリートファイターZERO2	2,056,200	中尉ADDICT	ALL (連) (ナッシュ)
アルペンレーサー (上級・レース)	1′54″922	K.A（スプリント）	
D&D2	3,514,605	TA-29	ALL エルフ
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,612,100	TA-29	ALL (紐緒結奈)
Dr.トッペル探検隊	387,320	真プリさん	7面(連)　なくなりました。
ギャラガ	193,900	XYZ	23面(連)なくなりました。
サーカスチャーリー	340,720	KILLER(様)	

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西河津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
プロップサイクル (ストーリー)	17,145	祐	ALLランク ノーマル
タイムクライシス (ストーリーモード)	10′42″90	K.F	1cALL スキル10
D&D	1,073,850	WizⓇ	ALL
D&D	1,042,799	WizⓇ	ALL
ダイエットGO！GO！	2,587,840	FZR	1コインALL

アミューズメントスペース　ビックウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25　寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2 (ソドム)	2,631,300	へなちん	ALL
ストリートファイターZERO2 (春麗)	2,474,800	LA0S-長田仙人	ALL (連)(同)付
ストリートファイターZERO2 (ザンギエフ)	2,288,300	アレキサンダービクトル　ザンギエフ	ALL
ストリートファイターZERO2 (ケン)	2,135,000	ジーザス　(パ)	ALL
バトルガレッガ	11,520,940	LA0S-長田仙人	ALL G・パット
バトルガレッガ	10,135,800	LA0S-長田仙人	ALL ワイルドスネイル
★スーパーパズルファイターIIX	634,460	LA0S-長田仙人	ALL デビロット
★首領蜂 (タイプA)	59,080,650	次回六千万予定？ LA0S-長田仙人	ALL　連付
首領蜂 (タイプB)	50,100,610	スパズルのはらいせ LA0S-長田仙人	ALL　連付
D&D2	3,420,403	また掘れますわ〜ばくだ	ALL シーフ

ゲームスペース姫路店　兵庫
姫路市駅前町246番地　神友ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハイパーアスリート (トータルスコア)	14,222	パーやん	ALL アメリカ使用
ハイパーアスリート (走り高跳び)	2.72m	パーやん	
ハイパーアスリート (走り幅跳び)	9.78m	パーやん	
ハイパーアスリート (棒高跳び)	8.19m	パーやん	
ハイパーアスリート (円盤投げ)	81.94m	パーやん	
ハイパーアスリート (砲丸投げ)	23.73m	パーやん	
ハイパーアスリート (ハンマー投げ)	89.30m	パーやん	
ナムコクラシックコレクションVol.1 (マッピー)	3,284,560	バーチャ31PLA Y2百円ふざけるな	ALL やらんけどね
達人王	1,650,310	SUR-DKS(犯)	2周目1面 ボス

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
子育てクイズ マイエンジェル	8才	両替出来ない両替機	まじめな子
スーパーバズルファイターIIX	1面	両替出来ない両替機	ぷにぷにしてない
パズルボブル	3面	両替出来ない両替機	すぐおわるんですよう
ヴァンパイアハンター (レイレイ)	1人目	両替出来ない両替機	なにおー
パズルボブル2	2面	両替出来ない両替機	ねこがかわいー
ダンシングアイ	2人目	両替出来ない両替機	Hげーはやりません
マジカルドロップ2 (ストーリー)	ALL	両替出来ない両替機	ラブラブですー
D&D2	1面	両替出来ない両替機	別にいいですけどねー
バブルメモリーズ	1面	両替出来ない両替機	超ムカみたいなー
フラッシュポイント	ALL	両替出来ない両替機	ぽへー

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊 (八指多　薫)	27,384,781	GDS-（蒙古62%）OOT	1cALL (連)　B×11
スターグラディエイター	1′50″13	MLK(旧)	1cALL (連)(同)サターン
★ロジックプロ	70,148	G.M.C.蒙古げえむのごんちゃん	1cALL
バンバンボール	10,484,960	はいご（モンゴル）	1cALL
★クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	3,785,000	G.M.C.蒙古KKK	1cALL (連)
ファイターズインパクト (士郎)	5′36″85	G.M.C.モンゴルおかぴ（会長）	1cALL 空手
★三刻志	980,300	G.M.C.モンゴルT.H(ち)(死)	1cALL 実戦
まうすけのオジャマザワールド (ロンリー)	101′49″10	G.M.C.モンゴルT.H(人)(事)(係)	1c
スターグラディエイター	1′54″71	MLK(超)(面)	1cALL (連)(同)　ゴア
スターグラディエイター	2′05″20	G.M.C.モンゴルT.H(論)(外)	1cALL (連)(同)ゼルキン

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ステークスウィナー2	31億6,690万円	SWT	ALL (連) S.ダンサー
スターグラディエイター	1′57″71	水無ちゃん（写真がライバル）	ALL ジューン
スターグラディエイター	3′48″81	水無ちゃん	ALL ベクター
スターグラディエイター	2′52″20	高知カツ夫	ALL カッパ
スターグラディエイター	3′12″99	高知へ出戻り。又はE古田へ強制移住Ⓚ	ALLビル単位ください
蒼穹紅蓮隊 (朏　良太)	13,029,700	前田亜季CD-ROM買うっス。(水)	6面　(連) 時間ください
サイキックフォースEX	3′23″16	MLR	ALL ゲイツ
サイキックフォースEX	3′58″16	MLR	ALL ソニア
X-NENvsストリートファイター	1,982,300	れんしゃーれんしゃー　SWT	ALL　春麗 &ガンビット

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3 (パイ)	3′19″43	BHA	ALL
バーチャファイター3 (梅小路)	3′32″31	BHA	ALL
バーチャファイター3 (ジャッキー)	3′50″32	BHA	ALL
バーチャファイター3 (タカアラシ)	4′10″35	BHA	ALL
バーチャファイター3 (ラウ)	4′15″85	BHA	ALL
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,557,900	NA	ALL 春麗
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,557,600	HH	ALL ケン
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,388,800	WH	ALL サクラ
ときめきメモリアル対戦パズルだま (美樹原)	1,605,200	しげ	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	1,065,900	DOI	ALLクラク アンディテリ

サブカルチュア　福岡
筑紫野市宮田町581-6　黒崎ビル　☎091-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★蒼穹紅蓮隊 (八指多　薫)	28,739,445	運が90%をしめるとるなGDS-OOT	ALL　(連) 65万×15
★X-NENvsストリートファイター	2,205,400	集計してほしいなと(局)長	ALL　(連) マグ&春麗
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	3,221,000	(局)長	ALL
風雲スーパータッグバトル	354,200	(局)長	ALL ロサ&キム
ウェーブランナー	2′18″39	GDS-OOT	ALL　初級
★スーパーストリートファイターII (ザンギ)	2,179,700	GDS-ATC-まさし	ALL　(連)(同)

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターグラディエイター	1′52″64	ちょ〜くる〜じょ〜じ(社)	ALL　(連)(必) ジューン
スターグラディエイター	2′13″00	M.T	ALL　(連)(必) ガモフ
スターグラディエイター	2′22″17	KAD-苦しい！	ALL　(連)(必) ゼルキン
スターグラディエイター	2′22″51	KAD-助けて！	ALL　(連)(必) ビルシュタイン
スターグラディエイター	2′44″13	修行	ALL　(連)(必) ゲレルト
ロジックプロ	68,790	ロジプロマニア	ALL　(連)(必)
ラストブロンクス	4,985,988	しむ	ALL　(必)サバイバル ナギオール(パ)

アミューズメントZIZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹チエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊 (八指多　薫)	13,333,050	YUN	ALL 残×0
蒼穹紅蓮隊 (朏　良太)	9,943,020	YUN	6面
蒼穹紅蓮隊 (国村リカ)	11,424,670	DEX	6面
バトルガレッガ	11,212,310	DEX	ALL残×1 W.スネイル
パズルボブル2 (ひとりでパズル)	118,930,400	SIN	ALL
メタルスラッグ	1,918,580	EBE	6面
X-NENvsストリートファイター		入荷	

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャファイター3 (ジャッキー)	3′09″17	スーパーごくなが	ALL
バーチャファイター3 (たかあらし)	3′48″23	ウルトラごくなが	ALL
バーチャファイター3 (あおい)	4′08″22	ハイパーごくなが	ALL
サイキックスフォースEX	3′12″88	ソニヤ	ALL ソニア
サイキックスフォースEX	3′28″11	いやいや1号	ALL キース
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,812,000	ガルーン	ALL サバイバル
レイストーム (R-GRAY1)	9,782,600	ごくなが	St.7

ゲームスポット　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134番地　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムクライシス	10′56″50	ZZZあいくち	1クレジット ALLストーリー
スーパーパズルファイターIIX	511,080	DSK-BAD	ノーマル豪鬼 乱入有
ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,710,500	コスプレZZZ	リュウP=11

アミューズメントスクウェアカサブランカ　香川
高松市亀井町10-15　☎0878-33-3375

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターZERO2 (サガット)	3,243,200	EXC-GDS-S.O!!	ALL(連)(同)
★ストリートファイターZERO2 (ザンギエフ)	3,087,100	EXC-GDS-S.O!!	ALL(連)(同)
★ストリートファイターZERO2 (ダン)	3,054,600	EXC-ラッキーマリ夫	ALL(連)(同)
★ストリートファイターZERO2 (バーディー)	3,026,600	EXC-ラッキーマリ夫	ALL(連)(同)
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,280,250	基本は1日30セットナノ!!	ALL(連) 残0

青木玩具　長崎
島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,667,800	ACA-C-VOLTVIC	ALL　ケン サバイバル
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,548,200	ACA-C-VOLTVIC	ALLゴウキ サバイバル
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,628,600	ACA-C-VOLTVIC	ALL ケン
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	613,500	BAA	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	584,606	-Y-	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	621,600	M.U	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	426,800	Y?A	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	426,600	K.I	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	424,400	396	ALL
ストリートファイターZERO2 ALPHA	ALL	ACA-C-VOLTVIC	ドラマティックモード1P

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
X-NENvsストリートファイター	813,700	シンエモンジャーン KAG三厳	ALL ザンキ・春麗
アルペンサーファー (上級旗紋あり)	1′44″492	PYOとおよお更め S-AM2	旗門100%
レイストーム (R-GRAY1)	8,024,550	KAG三厳	ALL (連)なし
レイストーム (R-GRAY2)	9,313,900	KAG三厳	ALL (連)なし
バーチャファイター3	2′57″87	新人LEO	ALL リオン
バーチャファイター3	4′10″39	新人SOD	ALL 影丸
バーチャファイター3	4′34″48	新人SOD	ALL ウルフ
バーチャファイター3	4′06″37	S-AM2	ALL ジャッキー
風雲スーパーダッグバトル	306,860	KAG三厳	ALLⓅ×2 ロサ&キム
サイコソルジャー	1,628,150	クールライダーズCD化希望！！ひろ	ALL

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後桶又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊 (国村リカ)	17,412,110	BANRI	ALL(連)付 残0
バトルガレッガ	14,334,850	K.M	ALL ミヤモト
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,863,500	MASA！	ALLサバイバル バーディー
ファイターズインパクト (ベルーハルト)	8′53″10	ドイプロ	ALL
X-NENvsストリートファイター	1,786,100	★一暗黒龍	ALLリュウ ゴウキ
★サイキックフォースEX	1′57″60	タケシードカメン	ALL ソニア
サイキックフォースEX	3′01″43	もうない！	ALLエミリオ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	751,800	★一暗黒龍	ALL

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンシング・アイ	805,750	MGF-TARAKO	1コイン 9面
レイストーム (R-GRAY1)	3,892,200	MGF-Zin	1コイン 5面
デカスリート (走り幅跳び)	9.52m	MGF-KOB	
デカスリート (槍投げ)	97.64m	ラララむじんくん2 ラララ…KOB	
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,579,400	藤村詩織	1コイン ALL　根性
首領蜂	15,676,850	PKI-KI-ALS	1コイン

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。

アイレム
R-TYPE 10K
R-TYPE レオ 15K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト・剣豪 各10K
ガンホーキ 15K
ビジランテ・大工の源さん 各5K
カプセルインベーダー 48K
サンダーブラスター 12K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
ボンバーマン 5K
四川省 Ⅱ 5K
くっすんおよよ 5K

SNK
カイロスの館 6K
名人戦（将棋） 10K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 18K
業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
ガロウ2・ベースタ プロ・各1K

カプコン
戦場の狼望 Ⅱ 5K
1942・バルガス 各8K
ストリートファイター 18K
SF-Ⅱ 5K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
USネイビー 18K
戦場の狼 Ⅱ 25K
クイズ & ドラゴンズ 5K
ハース 20K
マジックソード 20K
ナイツオブザラウンド 15K
天地を喰う 18K
天地を喰う Ⅱ 10K
CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
ゴークス（レバー対応） 2K
ドギューン 10K
V-5（ボンバーロム付） 8K
フィグゼイド 8K
達人 4K

コナミ
グラディウス（電源H付） 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
〃 〃 Ⅲ 25K
スーパーヘリ・コブラ (c) 8K
パロディウスだ 5K
クライムファイター 12K
〃 〃 2 15K
出たなツインビー 10K
マーシャルチャンピオン 10K
ツタンカーム 35K
パンクショット 3K
学園のすすめ 3K
サーカスチャーリー 18K
モグラデッセ（テスト基板） 3K
GX ROMボード 格安

ジャレコ
プラスアルファ 28K
セイントドラゴン（天聖龍） 10K
スーチーパイⅡ（ロム） 2K
P-47エイシス 2K
湾岸戦争 2K
ゲーム天国 3K
メガシステムマザー 格安

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
時の戦士 10K
フリッキー 28K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 10K
カルテット 2 16A 18K
ぷよぷよ通 5K
コラムス 2 5K
ムーンウォーカー 10K
ボナンザブラザース S24) 10K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
ワンダーボーイ (c) 5K
ロボレス 2001 12K
アラビアンファイト 22K
モンスターランド 12K
バーニングライバル 20K
スタックコラムス、タントアール、コラムス 各3K

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
アルペンスキー 25K
ジャングルキング 25K
ドクタートッペル探検隊 6K
ぺんぺろぺー 18K
メイズオブフロット 5K
シーファイターポセイドン 18K
ファイティングホーク 3K
中華大仙 3K
功里金団 3K
バブルボブル 18K

飛翔鮫（F. SHARK） 5K
究極タイガー 8K
アルカノイド S付 5K
〃 リベンジー S付 8K
ヴォルフィード 3K
ダッシュ野郎 18K
フォーティ ラブ 10K
イグジーザス 12K
レインボーアイランド 28K
女三四郎 25K
アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード付
プリルラ48K・メタルブラック38K・ガンフロンティア35K・ミズバグ大冒険10K・キャメルトライ センサー付12K・麻雀クエスト7K・ダイノレックス7K・忍者キッズ8K・MJ-12 7K・デッドコネクション6K・ドンドコドン 12K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K（大基板）

F2-Sub
クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場. ゆうゆのクイズ. クイズクエスト. 地球防衛軍. 栄光の甲子園. トキメキチャート. ファイナルブロー. 各1K

F3-Sub カートリッジ
ダライアス外伝 5K
バブルシンフォニー 3K
エレベーターAcリターン 3K
パズルボブル2 3K
アッカンベーダー 3K
逆鱗弾 3K
一他、各種格安 F3マザー特価

デコ
空手道 10K
ダークシール 12K
〃 〃 2 15K
ロボコップ 2 25K
スクランブルエッグ 18K
ウルフファング 18K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K
ファイターズヒストリー 4K
プロゴルフ・テニス 各5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 3K

ニチブツ
アームド エフ 5K
テラクレスタ（FM音源版） 10K
五目ならべ（連珠） 5K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K

UPL
シュトラール 8K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 5K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 10K
アトミックロボキッド 8K

テクモ
アルゴスの戦士 18K
スターフォース (c) 12K
ワールドカップ 90 3K
ガンディーラー 5K
雷牙 10K
サンダードラゴン 10K

ナムコ
ナムコクラッシクVo11 15K
〃 〃 Vo12 35K
コスモギャングパズル 3K
アサルト 純正パネル付 68K
パックマニア 15K
ドラゴンセイバー 35K
妖怪道中記 18K
ワールドコート 8K
マッピー 25K
ギャプラス 18K
ドルアーガの塔 38K
リブルラブル 28K
エメラルディア 3K
F/A 12K
スーパーワールドコート 5K
グレートスラッガー'94 2K
ニューラリーX (c) 15K
ニューマンアスレチック 10K
ゼビウス 15K
ディグダグ 15K
ギャラガ 12K
パックギャル 25K
ギャラクシアン (c) 10K
スーパーワースタ 95 3K

その他
サボテンボンバース 10K
パイプドリーム 5K
ウルトラマン・クラックス 各3K
ミスターDO (c) 5K
五月陣戦 5K
F1グランプリ Ⅱ 3K
スカイスマッシャー 3K
ボラックス 5K
SDガンダム 2K
ソニックウイングス 10K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
Mr.Do ユニコーン 12K
Mr.Do ワイルドライド 15K
ジャンピングジャツク 18K

ファイアーバード(c) 28K
カンガルー 25K
ニュージグザグ 10K
戦国エース 15K

一珍品・逸品一
ハーディ 12K
ボレンチ 28K
キャプテンスタントマン 18K
シルバーランド 38K
ペラチャン 48K
フェニックス 15K
Qバート (c) 28K
ムーンクレスタ (c) 18K
銀河帝国の逆襲 (c) 18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，麻雀フライデー，ビタミンC，ズームイン 雀師，麻雀大予言，ねるとん紅鯨団，各1K 早くやってよ，麻雀学園，七次元の妖精，グッとE雀，殺人事件 大人の麻雀、各2Kトリプルウォーズ，クラブ90，極、パニックスタジアム、サーキットの女豹華の舞、舞妓花 各3K スーパー○禁版 15K
スーパーリアルⅢ4K スーパーリアルⅣ5K スーパーリアルV5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス（3画面）		38K◎	各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
サンダーブレード	(a)	12K	
アフターバーナー Ⅱ	(a)	15K	
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	25K◎	
ストライクファイター	(a)	28K◎	
ウィニングラン91	(a)	15K◎	
ウィニングラン鈴鹿	V21(a)	38K	COMBO AV 専用ハーネス 付
スターブレード	V21(a)	38K	
エアーコンバット	V21(a)	38K	
ソルバルウ	V21(a)	38K	
V21シリーズは、電源、ジョイステツク付属、基板のみの場合各28K			
ギャラクティツク ストーム		38K◎	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可
ナイトストライカー		38K◎	
ウォーリアブレイド（〃）		15K	

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%～8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。　代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。　1万円 以上は不要。　サービスカードの発行は10Kで¥500（1点）　以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い（頭金なし）始めました
詳細はお問合わせ下さい。

基板高価買入

COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）+JAMMAハーネスをサービス

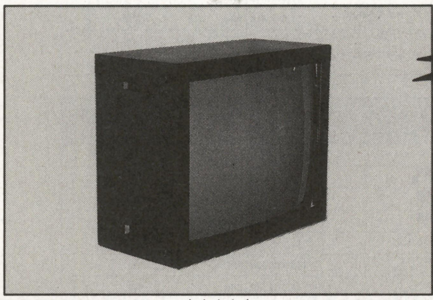
バーゲン情報もEYENET情報FAXで取り出せます

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日
日曜日（祝日は営業します）

25インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
◇25インチ フラットスクエアブラウン管
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇新品 定価¥88,000 (1年完全保証)税・送料別
中古 定価¥48,000 (程度上)税・送料別



18インチモニター+コンボAVセット
¥68,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

専用筐体登場!!

中古、程度良
ナムコ
18インチコンソレット筐体
サターン、プレステ用の1レバー8ボタンハーネス（各1万円）別売
¥30,000(税・送料別)
(H) 1080×(W) 320×(D) 420
重さ60kg(一般家庭では、60kgまでが限度です。25インチ、29インチ筐体は100kg以上あります。

18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)410×(H)410×(D)400mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥45,000 (程度良)税・送料別

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

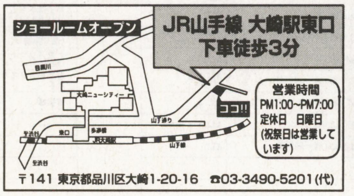
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 … ¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

・ビデオゲーム・

CLASSIC GUIDE
（クラシック ガイド）

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

IGS

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
バーチャボーリング	23,000円	'96年	ボーリング	有	有		メッセサンオー

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ボンバーマンワールド	35,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
剣豪	23,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
フック	20,000円	'92年	アクション	有	有		トライ
ムーンパトロール	19,000円	'82年	アクション	無	有		ファンタジークラブ
大工の源さん	15,000円	'90年	アクション	有	無		ファンタジークラブ
R-TYPE	7,000円	'87年	シューティング	有	有		通販＆ProShop システムIII

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
サイコソルジャー	100,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	38,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	ユニオン2★プロトワン
アテナ	30,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
MV-1	20,000円		ハード				テクナート
MV-4	20,000円		ハード				テクナート
ASO	15,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
ニンジャマスターズ	10,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
超人学園ゴウカイザー	8,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
天外魔境真伝	8,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
神凰拳	7,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	6,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
龍虎の拳 外伝	5,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ

オルカ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ゾディアック	30,000円	'83年	シューティング	無	有		カナヤ商会
スカイランサー	12,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
X-MEN vs. ストリートファイター	129,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	テクナート
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	98,000円	'96年	アクション	有	有	ROM	ファントム
ストファイターZERO2ALPHA	75,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM	テクナート
ニモ	70,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
エグゼドエグゼス	45,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スターグラディエイター	45,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
ストリートファイターZERO2	38,000円	'96年	対戦格闘	有	有	新品ROM	ユニオン2★プロトワン
1941	35,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
セクションZ	35,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エリア88	32,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ストライダー飛龍	30,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	30,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
19XX	28,000円	'95年	シューティング	有	有		通販＆ProShop システムIII
マーヴルスーパーヒーローズ	28,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
アレスの翼	25,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サイバーボッツ	25,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	ソフトショップ★マリオ
天地を喰らう	20,000円	'89年	格闘アクション	有	有		トライ
サイバーボッツ	18,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	ファントム
ストリートファイターZERO2	18,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	通販＆ProShop システムIII
マッドギア	18,000円	'87年	レーシング	有	有		カナヤ商会
天地を喰らうII	18,000円	'92年	格闘アクション	有	有		トライ
USネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
バルガス	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ヴァンパイア ハンター	7,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	ファントム
ストリートファイターZERO	6,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	ファントム
ストリートファイターZERO	4,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
悪魔城ドラキュラ	78,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
グラディウス	65,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
魔獣の王国	58,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
恋のホットロック	58,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
グラディウスII	40,000円	'88年	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスIII	40,000円	'89年	シューティング	有	有		テクナート
ゼクセクス	30,000円	'91年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
メタモルフィックフォース	28,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
大列車強盗	28,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	24,000円	'91年	シューティング	有	有		メッセサンオー
タイムパイロット'84	22,000円	'84年	シューティング	無	有		ファンタジークラブ
Mr.五右衛門	20,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
キューブリック	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
トライゴン	20,000円	'92年	シューティング	有	有		カナヤ商会
出たな！ツインビー	18,000円	'92年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	17,000円	'84年	アクション	無	有		ファンタジークラブ
RF2	15,000円	'85年	レーシング	有	有		カナヤ商会
ロードファイター	12,000円	'85年	レーシング	有	有	ROM	カナヤ商会
イー・アル・カンフー	10,000円		格闘アクション	無	有		ファンタジークラブ
マンハッタン24分署	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
グリーンベレー	8,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
ピンポン	5,000円	'84年	卓球	有	有		カナヤ商会

彩京

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
戦国ブレード	72,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ストライカー1945	42,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

サン電子

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
カンガルー	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーカム	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・ギネス	10,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会

サンリツ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
スペースウォー	70,000円	'78年	シューティング	無	有	モノクロ版・DIP表なし	カナヤ商会
バンバンカー	30,000円	'83年	アクション	無	有		カナヤ商会

シグマ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
バトルクルーザーM12	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ジャレコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ゲーム天国	28,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
ゲーム天国	2,000円	'95年	シューティング	有	有	ROM	ファントム
湾岸戦争	2,000円	'95年	シューティング	有	有	ROM	ファントム

セガ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
ラストブロンクス	180,000円	'96年	対戦格闘	有	有		通販＆ProShop システムIII
バーチャファイター2	75,000円	'94年	対戦格闘	有	有	アンプ・ハーネス付き	トライ
シンドバットミステリー	45,000円	'83年	アクション	無	有	DIP表なし	カナヤ商会
4Dウォーリアーズ	40,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ソニック ザ ヘッジホッグ	40,000円	'94年	アクション	有	有	コンパネ付き	カナヤ商会
ピットフォールII	35,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
フリッキー	35,000円	'84年	アクション	有	有		テクナート
ティップタップ	28,000円	'83年	アクション	有	有		メッセサンオー
ダークエッジ	27,000円	'93年	アクション	有	有		カナヤ商会
エイリアンストーム	25,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
コットン	25,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スケ番雀士竜子	18,000円	'88年	麻雀	有	有	ハーネス付き	トライ
フラワー	18,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ロボレス2001	15,000円	'86年	格闘アクション	有	有		カナヤ商会

ダークエッジ	13,000円	'93年	対戦格闘	有	有		ファントム
チョップリフター	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
バーチャファイター	10,000円	'93年	対戦格闘	有	有	JAMMA配線済み	通販&ProShop システムIII
ぷよぷよ通	10,000円	'94年	アクションパズル	有	有		トライ
ドラゴンボールZ	6,000円	'94年	対戦格闘	有	有		ファントム
ソニック ザ ヘッジホッグ	5,000円	'93年	アクション	有	有	ROM	ファントム
ぷよぷよ	4,000円	'92年	アクションパズル	有	有		トライ
ザ・Jリーグ1994	1,500円	'94年	サッカー	有	有		ファントム

セタ

スーパーリアル麻雀PVI	38,000円	'96年	麻雀	有	有	新品	ユニオン2★プロトワン

タイトー

スーパーフットボールチャンプ	89,000円	'96年	スポーツ	有	有		ソフトショップ★マリオ
サイキックフォース	68,000円	'96年	対戦格闘	有	有		テクナート
バイオアタック	65,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
サイキックフォースEX	58,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
スクランブルフォーメーション	40,000円	'86年	シューティング	有	有		テクナート
ライトブリンガー	30,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
メタルブラック	28,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
べんべろべえ	25,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
影の伝説	25,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
侍日本一	25,000円	'85年	アクション	無	有		カナヤ商会
ザインドスリーナー	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダライアス外伝	15,000円	'94年	シューティング	有	有	ROM	カナヤ商会
スラップファイト	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
陸海空	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
Dr.トッペル探検隊	10,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
功里金団	8,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
影の伝説	7,000円	'85年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
逆鱗弾	5,000円	'95年	シューティング	有	有	ROM	カナヤ商会
究極タイガーII	1,500円	'96年	シューティング	有	有	ROM	ファントム

データイースト

ナイトスラッシャーズ	45,000円	'93年	アクション	有	有		テクナート
ウルフファング	24,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
サイコニクスオスカー	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジェネシス	18,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
コブラコマンド	15,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダーウィン4078	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
マジカルドロップ+1	15,000円	'95年	パズル	有	有		ファントム
ワンダープラネット	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
強行突破	15,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
空手道	13,000円	'84年	格闘アクション	有	有		カナヤ商会
マジカルドロップ	4,000円	'95年	アクションパズル	有	有		ファントム
カルノフ	3,000円	'87年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII

テクモ

ソロモンの鍵	38,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ワイルドファング	20,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジェミニウイング	12,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
忍者龍剣伝	10,000円	'88年	格闘アクション	有	有		トライ

東亜プラン

達人王	18,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン	10,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

ソウルエッジ	75,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
フェリオス	60,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ソウルエッジver.2	58,000円	'96年	対戦格闘	有	有		ユニオン2★プロトワン
トイポップ	58,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
メトロクロス	58,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
メルヘンメイズ	52,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ボスコニアン	50,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ワンダーモモ	50,000円	'87年	格闘アクション	有	有		トライ
ギャラクシアン	45,000円	'79年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ドラゴンスピリット	43,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
ドルアーガの塔	40,000円	'84年	アクション	有	有	要ハーネス	ファントム
ニューラリーX	40,000円	'81年	アクション	有	有		トライ
バックランド	40,000円	'84年	アクション	有	有		テクナート
マッハブレイカーズ	38,000円	'95年	アクション	有	有		ファントム
オーダイン	35,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
ゼビウス3D/G	35,000円	'96年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII
アウトフォクシーズ	32,000円	'94年	対戦アクション	有	有		トライ
源平討魔伝	30,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ギャプラス	28,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スーパーパックマン	25,000円	'82年	アクション	有	無	要ハーネス	ファントム
ドラゴンセイバー	25,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
未来忍者	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
バラデューク	20,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
ナムコクラシックVol.I	18,000円	'95年	オムニバス	有	有		トライ
ディグダグ	15,000円	'82年	アクション	有	有		トライ
マッピー	15,000円	'83年	アクション	有	有		トライ
ギャラガ	12,000円	'81年	シューティング	有	有		トライ
コズモギャングザビデオ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
Jリーグサッカー Vシュート	4,000円	'94年	サッカー	有	有		トライ
スーパーワールドスタジアム'95	3,000円	'95年	野球	有	有		トライ

日本物産

バニラシンドローム	10,000円	'91年	麻雀	有	有		ファントム
セーラウォーズ	8,000円	'93年	麻雀	有	有		ファントム
テラクレスタ	6,000円	'85年	シューティング	有	有	PSG版	メッセサンオー
トリプルウォーズ2	6,000円	'90年	麻雀	有	有		ファントム

バンプレスト

アクウギャレット	38,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
戦国エース	25,000円	'93年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
機動戦士ガンダムEXレビュー	15,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ

ビデオシステム

ラビオレプス	18,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スパイナルブレーカーズ	16,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ユニバーサル

Do! RUNRUN	20,000円	'84年	アクション	無	有		メッセサンオー
ミスターDo キャッスル	18,000円		アクション	無	有		ファンタジークラブ
ミスターDo ワイルドライド	18,000円		アクション	無	有		ファンタジークラブ
ミスターDo	15,000円		アクション	無	有		ファンタジークラブ

ライジング

バトルガレッガ	45,000円	'96年	シューティング	有	有		ユニオン2★プロトワン

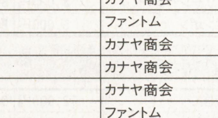
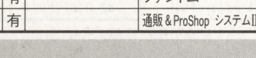
調査にご協力いただいた販売店リスト

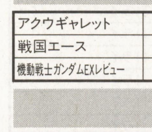
- ■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 ☎03-5295-0667
- ■ファントム：〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3階 ☎03-3257-1126
- ■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
- ■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
- ■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
- ■通販&ProShop システムIII：〒451 愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ☎052-523-4432
- ■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
- ■テクナート：〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 ☎06-643-7641

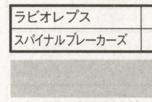
マニアにうれしい **アーケード基板ショップ** 初心者にやさしい

開店8年の信頼
トライ

〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

¥48,000（中古）
¥68,000（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス………プラス¥22,000
ストIIタイプ………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子


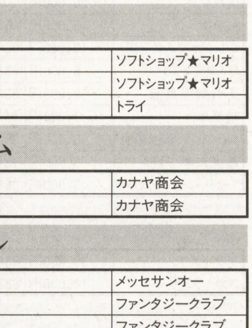


AV-5000………¥26,000
Σ8000………¥15,800

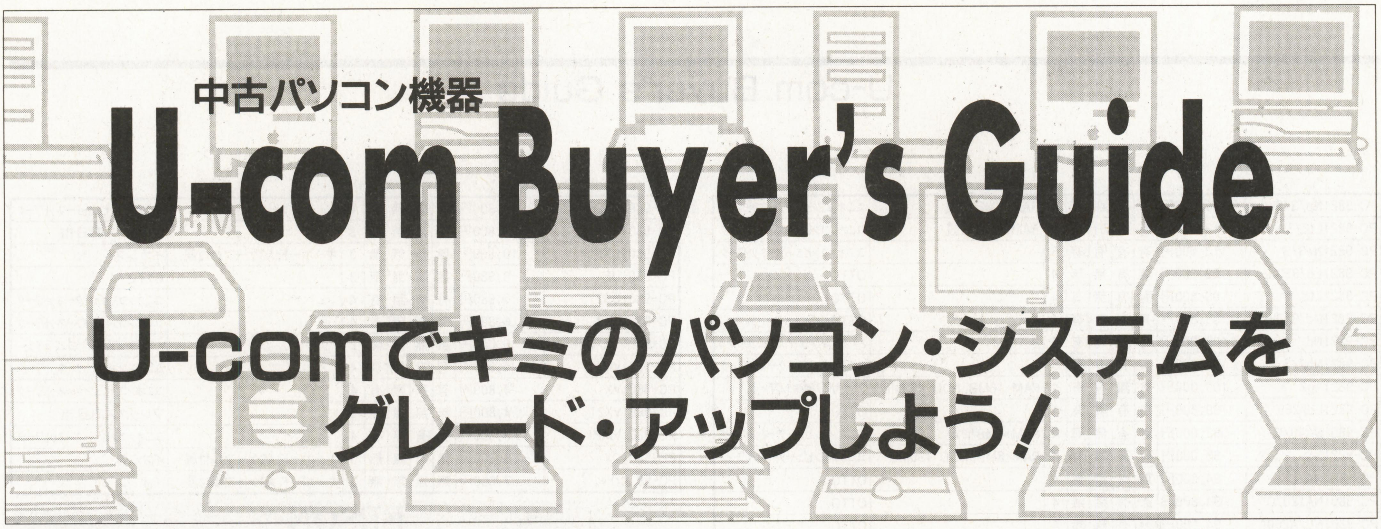
■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10〜20:00
日曜は
11〜18:30
年中無休

NICOS
クレジット取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始



中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide

U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-com（Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動，外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Aptiva 795(2168-S75)	228,000円	有	有	無	有	4		OTTO
Aptiva 2176-J33	169,800円	有	有	有	有	4		OTTO
Aptiva 765	145,000円	無	有	無	無	4		OTTO
Aptiva 560	139,800円	有	有	有	有	4		OTTO
Aptiva 550(2144-N40)	128,000円	有	有	無	有	4		OTTO
Aptiva 510(2144-26J)	118,000円	有	有	無	無	4		OTTO
PC-330(6571-J4F)	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PS/V(2407-MWD)	69,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PS/V2410NAB	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PS/55NoteN27SX	39,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PS-5523-V08	35,800円	無	無	無	無	4		フレックス四日市
PS/55Note N23SX	29,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PS-5501S09	29,800円	有	無	無	有	3	CRTセット価格	ワンダーボックス

Apple

PowerBook5300C/100	299,000円	有	有	有	有	4		OTTO
Power Book 5300CS/100	168,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
Performa5220	149,800円	有	有	無	有	4		OTTO
Performa6260	149,800円	有	有	無	無	4		OTTO
PowerBook520c	148,000円	有	有	有	有	4		OTTO
PowerMac7200/90	139,800円	有	無	有	有	4		OTTO
Performa6210	138,000円	有	有	有	有	4		OTTO
PowerBook180C	138,000円	無	有	無	有	4		OTTO
Performa6310	129,800円	有	有	有	有	4		OTTO
Quadra900	129,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Quadra950	129,800円	有	有	無	無	3		OTTO
Power Book Duo250	110,000円	有	無	有	有	4	SCSIドック付き	アイザワ時計店
Color Classic II	99,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Quadra800(4/250)	99,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Power Book 165C	90,000円	有	無	有	有	4	テンキー付き	アイザワ時計店
Performa588	89,800円	有	有	無	有	4	プリンター付き	ワンダーボックス
Centris650	79,800円	無	有	無	無	4		OTTO
Performa588	79,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PowerBook150	79,800円	有	有	有	有	4		OTTO
Performa588	69,800円	有	無	有	有	4	本体，キーボード，マウス	ワンダーボックス
PowerBook160	64,800円	無	有	無	無	4		OTTO
Macintosh LC630(M3076)	59,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PowerBook170(4/40)	59,800円	有	有	有	有	4		OTTO
Macintosh SE/30	39,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Macintosh LCII	29,800円	無	有	無	無	4		OTTO
Macintosh IIci	29,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Macintosh IIfx	29,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Macintosh ClassicII	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Macintosh SE	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Macintosh II	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Macintosh Classic	17,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Macintosh LC	12,800円	無	有	無	無	3		OTTO
Macintosh IIcx	12,800円	無	有	有	有	3		OTTO
Macintosh IIsi(4/40)	12,800円	無	有	無	無	3		OTTO

NEC

PC-9821Na12/S10F	299,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Cx3/S5TA	239,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Na12/H10	199,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Nb10/S8	199,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Na9/H8	188,000円	有	有	有	無	4		OTTO
PC-9821V13/S7RC	179,800円	無	有	有	無	4		OTTO
PC-9821Nb7/C8	159,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Nx/C7	159,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Xa12/C12	149,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Nb7/5	143,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/3	139,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Ne340/W	139,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Np/340W	139,800円	無	有	有	無	4		OTTO
PC-9821V12/S5RC	139,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Ne	130,000円	無	無	無	無	4	RAM 14.6MB, HDD 400MB, DX4-75MHz カード付き	アイザワ時計店
PC-9821Ne2/340W	129,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Ld/350A	120,000円	有	無	有	有	4	SCSI, 10BASE-Tカード付き	アイザワ時計店
PC-9821NS/340W	119,800円	無	有	有	無	4		OTTO

PC-9821Np/340W	116,000円	有	有	無	有	4	RAM 8MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Lt2/3D	113,000円	有	有	有	有	5	RAM 8MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ne3/3	113,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ld/350A	109,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821Lt2/3A	109,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Nd/340W	109,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Nd	108,000円	有	無	有	有	5		パソコンプラザ コムライン
PC-9821Nb2/3	104,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2	100,000円	有	無	有	有	4	RAM 16MB, HDD 420MB	アイザワ時計店
PC-9821Ld/260	99,800円	無	有	有	有	4		OTTO
PC-9801NA40/C	98,000円	有	有	無	有	4	RAM 8MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821NC	98,000円	有	有	無	有	4	RAM 8MB, HDD 130MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NA/C	94,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801NA120/C	94,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801NL/A260A	94,800円	無	有	有	無	4		OTTO
PC-9821Xa7/C4	94,800円	有	有	有	有	5	Win95インストール済	ワンダーボックス
PC-9801NS/A	89,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821Nm	89,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9801NS/A	88,000円	有	有	無	有	4	RAM 4MB, HDD 240MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb2/T	85,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Lt/350A	80,000円	有	無	有	有	4	一太郎・Lotusモデル	オガワムセン
PC-9801NS/A	79,800円	有	有	有	有	5	RAM 4MB, HDD 120MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Af/U9W	79,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821AP2/C9T	79,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9821CS2/S2	79,800円	有	有	有	有	5	RAM 4MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XP/U8W	79,800円	有	有	有	有	5	CD-ROM組み込み済, 新品	ワンダーボックス
PC-9821XS/C8W	79,800円	有	無	有	有	4		フレックス四日市
PC-9821Xs/C8W	74,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Ap2/U2	72,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As/U2(DX4 100MHz)	70,000円	有	無	有	有	4	RAM 13.6MB, HDD 340MB	オガワムセン
PC-9801NS/R	69,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9801TF71	65,800円	無	無	無	無	3	RAM 7MB, ACケーブル付属	イオシス
PC-9801TF7	62,800円	有	有	無	有	4	RAM 8MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xs/C8W	62,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA3/U2	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801BX3/U2	54,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9801NS/T	54,800円	有	有	無	有	4	RAM 6MB, HDD 40MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821AP/M7	54,800円	無	無	無	無	4	キーボード, ACケーブル付属	イオシス
PC-9801NS/E40	53,800円	有	有	無	有	4	RAM 4MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FS	49,800円	無	無	無	無	3	CRT付き	ラルズプラザ札幌店7Fパソコン売場
PC-9801NS/L	49,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801NS/T	49,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-9821Ap/M2	49,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801BX3/U2	48,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/T	44,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/u2	39,800円	有	有	有	有	4		フレックス四日市
PC-9801FA/U5	39,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS-20	39,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9821S1	39,800円	無	有	無	無	4		OTTO
H98S/U8-100	37,800円	有	有	無	有	4	RAM 11.6MB, HDD 100MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BA/M2	35,800円	有	無	無	無	4	HDD 80MB(IDE), キーボード, ACケーブル付属	イオシス
PC-9801DA	34,800円	無	無	無	無	3	5"FDDモデル	ワンダーボックス
PC-9801FA7	34,800円	有	有	無	有	4	RAM 5.6MB, HDD 100MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS	34,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-9801FS	32,800円	無	無	無	無	3	本体のみ	ラルズプラザ札幌店7Fパソコン売場
PC-9801FA/U2	29,800円	無	無	無	無	4	キーボード, ACケーブル付属	イオシス
PC-9801FA5	29,800円	無	無	無	無	4	HDD 40MB(内蔵SCSI), キーボード, ACケーブル付属	イオシス
PC-H98/80-002	29,800円	有	有	無	有	4	RAM 8MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CS5	28,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS	27,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801NV	26,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-98RL51	26,800円	有	有	無	有	4	RAM 8MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2	23,800円	無	無	無	無	4	キーボード, ACケーブル付属	イオシス
H98 SU8-002	22,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801ES5	22,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801ES2	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード, ACケーブル付属	イオシス
PC-9801NV	19,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-9801RX2	19,800円	無	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-9801RX21	19,800円	無	無	無	有	4	CRT付き	ビットマップ
PC-98RL51	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-RL5	19,800円	有	有	有	有	4	RAM 4MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801N	17,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801RA51	17,800円	有	有	無	有	4	RAM 4MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	15,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA5	15,800円	有	有	無	有	4	RAM 3MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	14,800円	無	無	無	無	4	キーボード, ACケーブル付属	イオシス
PC-9801EX2	13,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX51	13,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801UX21	10,800円	無	無	無	無	3	キーボード, ACケーブル付属	イオシス
PC-9801UF	9,980円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801DS2	7,980円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RX2	6,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX/U2	6,000円	無	無	無	無	2		パソコンプラザ コムライン
PC-9801VM11	4,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX	4,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX21	4,800円	有	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801VM21	3,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX	8,500円	無	無	無	無	3	キーボード, ACケーブル付属	イオシス
PC-98 DO+	7,800円	無	無	無	無	3	キーボード, ACケーブル付属	イオシス

EPSON

VN513ST	239,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-486MU21WM2	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-486NAS2	54,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-486GR	30,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
PC-386LSR	19,800円	無	無	無	無	3	ACケーブル付属	イオシス
PC-386M	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-386P	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-386VR-STD	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-386LS	17,800円	無	無	無	無	3	ACケーブル付属	イオシス
PC-386GE3	14,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-286VF	9,980円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-286VE-STD	9,800円	無	無	無	無	2		パソコンプラザ コムライン
PC-486NAUX2HW	74,800円	有	有	無	有	4	RAM 4MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LE	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-CLUB	6,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-386M	9,980円	無	有	無	無	3		OTTO

Olivetti

PHILOS48ColorPlus	179,800円	有	有	有	有	4		OTTO

コンパック

CONTURA 410C	99,800円	有	有	無	有	4		OTTO
プレサリオCDS520	80,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
Presario CD524	79,800円	有	有	無	有	4		OTTO
ConturaAERO 4/33C	59,800円	有	有	有	有	4		OTTO
Prolinea4/66	59,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DeskPro 386s(1M/150)	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO

三洋電機

MBC-S700(Winkey)	239,800円	有	有	無	有	4		OTTO
MBC20CV(8/200)	59,800円	有	有	有	有	4		OTTO

SHARP

PC-A455	395,000円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-A335	183,000円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CZ870CB	15,000円	無	無	無	無	2		アイザワ時計店

ソーテック

Win Book Pro(J3P54/1)	179,800円	有	有	有	有	4		OTTO
J2SX133	89,800円	無	有	無	無	4		OTTO
SISX/33C-3i	89,800円	有	有	無	無	4		OTTO

東芝

TECRA500CT/1.3(PA122)	249,800円	無	有	有	無	4		OTTO
GS0755TW(GTS575/051C)	149,800円	有	有	無	有	4		OTTO
GT4755MT	149,800円	有	有	無	有	4		OTTO
GT4755M9	139,800円	有	有	無	有	4		OTTO
SS5755TW(SSR575/0510)	139,800円	有	有	無	有	4		OTTO
EZ486001	59,800円	有	有	無	有	4		OTTO
DanaBookV486FV	49,800円	無	有	無	無	4		OTTO
EVS081WD(J3100VS)	49,800円	無	有	無	無	4		OTTO
J31XS8VT	49,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PV466	29,800円	無	有	無	無	4	J3100モード対応	OTTO
J-31SS002	19,800円	有	無	有	有	5	i486, 新品同様	ワンダーボックス

日本ヒューレット・パッカード

VECTRA3865/20	19,800円	無	有	無	無	3		OTTO

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FLORANOTE1010NB	42,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
FLORA 3020	37,800円	有	有	無	有	4	CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
3010NS50	14,800円	有	有	有	有	4		OTTO

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMV5DSE71	179,800円	有	有	無	有	4		OTTO
FMV5DCE1	178,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
FMV5DSP253	175,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DSE251	169,800円	有	有	無	有	4		OTTO
FMV57NUW1A	148,000円	無	有	無	無	4		OTTO
FMV57NATJ1	119,800円	有	有	無	有	4		OTTO
FMV57D4S4A	109,800円	有	有	無	有	4	Pentium(75Mhz), RAM 24MB, HDD 520MB	OTTO
FMV47NT2F3	99,800円	有	有	無	有	4		OTTO
FMV-4100C2	89,800円	有	有	有	有	4		OTTO
FMTW11 MA20	29,800円	有	有	無	有	4		OTTO
FMV-50NBX2(J)	29,800円	有	有	無	有	4		OTTO
FM-8	25,000円	有	無	有	有	3	Z-80カード, 5インチFD他カセット	アイザワ時計店
FMTW2 SG20(10/200)	19,800円	無	有	無	無	4		OTTO
FMTW2 UG20(2/80)	19,800円	無	有	無	無	4		OTTO
FMR-50SFX	18,000円	無	無	無	無	3	CRT付	フレックス四日市
FM-NEW7	10,000円	有	無	有	有	3		アイザワ時計店

松下電器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CF-32GP	99,800円	有	有	有	有	4		OTTO

三菱電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
apricot M5540(MT8167)	139,800円	無	有	有	有	4	RAM 16MB, 1.2GB HDD	OTTO
M3205-C14	9,980円	無	有	無	無	4		OTTO

ディスプレイ

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LS-2617FNII	41,800円	無	無	有	有	4		ワンダーボックス

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
21"カラー(M3502)	79,800円	無	有	無	無	4	カラー21"(M3502)	OTTO
M1296	49,800円	無	有	無	無	4	カラー16", RGB	OTTO
M1212	24,800円	無	有	無	無	4	カラー13", チルト台付き	OTTO
M0401	13,800円	有	有	有	有	4	カラー13"	OTTO
2ページモニタ	9,980円	無	有	無	無	4	Apple用2ページモニタ	OTTO
M1025	9,800円	無	有	無	無	4	2ページモニタ	OTTO
M1030	9,800円	無	有	無	無	4	15"ポートレート	OTTO

アルファデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ACM-515	36,800円	有	有	有	有	5	15"マルチスキャン, 新品同様	ワンダーボックス

飯山電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MF8221	79,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MF-5021J	74,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
MF-8515EII	22,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-TV472	74,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV454	33,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV453n	28,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
KM153	27,800円	無	無	無	無	4	ACケーブル付属	イオシス
98MATE ディスプレイ(15")	22,800円	有	有	有	有	4		OTTO
21"トリニトロン	19,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-TV451	19,800円	無	無	無	無	3	15", TV機能付き	ラルズプラザ札幌店7Fパソコン売場
PC-KD881	16,800円	無	無	有	有	3		ワンダーボックス
PC-TV353	15,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV454	13,800円	有	有	有	有	4		OTTO
PC-KD1511	11,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-TV354	9,980円	無	有	無	無	4	98用14", TV	OTTO
N5924	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854N	9,800円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-KD882	8,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD882	8,800円	無	有	無	無	4	98用15"	OTTO
PC-KD853h	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD881	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854h	4,980円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD852	4,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
KD-881	9,500円	無	無	無	無	4	ACケーブル付属	イオシス
KD-882	7,800円	無	無	無	無	4	ACケーブル付属	イオシス

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-7000	39,800円	無	有	無	無	4	98用17"	OTTO
CR-7000	29,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-5500	19,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-5000	12,800円	無	有	無	無	4	98用15"	OTTO
CR-5050	9,800円	無	有	無	無	4	98用15"	OTTO
CR-4000	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

ELECOM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HRM-T17	38,000円	無	無	無	無	3	17"マルチスキャン	ラルズプラザ札幌店7Fパソコン売場

OPS

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
OPS21"	39,800円	無	有	無	無	4		OTTO

三洋電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CMT-C14H2	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
XV-100R	80,000円	無	無	無	無	4	RGB対応液晶プロジェクター	アイザワ時計店

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
G33CD001	9,980円	無	有	無	無	4		OTTO
J31MCD01	9,980円	無	有	無	無	4	14"マルチスキャン	OTTO

NANAO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Flexscan F557	49,800円	有	有	無	有	4		OTTO

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMTDP8311	14,800円	無	有	無	無	4		OTTO
FMDPC632D	12,800円	無	有	無	無	4		OTTO

三菱電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RD17GII	59,800円	有	有	有	有	4	17"マルチスキャン	OTTO
RD17S	44,800円	無	有	無	無	4	17"マルチスキャン	OTTO
RD17Y	44,800円	有	有	有	有	4	17"マルチスキャン	OTTO
XC-1498C2	9,980円	無	有	無	無	4	14"	OTTO
XC-98V3	9,980円	無	有	無	無	4	14"	OTTO
RD1498	7,980円	有	有	無	無	4	14"	OTTO
XC-1498CII	6,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

メルコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
XC-1498C2	9,800円	有	有	有	有	4	14"	OTTO

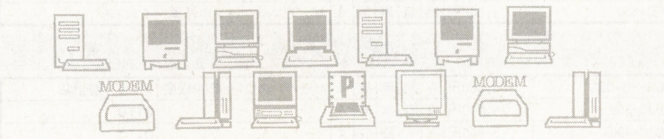
ハードディスク・ドライブ

ICM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TR-420A	20,000円	有	有	有	有	5	98MATE用内蔵HDD	オガワムセン
FT-120	15,000円	有	無	有	有	3	120MB HDD, 外付	ワンダーボックス
INTER-270AN/BN	8,000円	有	無	有	有	5	98MATE用内蔵HDD	オガワムセン

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
内蔵FA用SCSI 40M	7,800円	無	無	無	無	4		イオシス
内蔵40M SASI(DA.RA.DX.RX用)	5,800円	無	無	無	無	4		イオシス



フロッピー・ドライブ

ACE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AF-5W	15,000円	有	無	有	有	4		ビットマップ

NEC

PC-PR201/80A	35,000円	無	無	無	無	3		ラルズプラザ札幌店7Fパソコン売場
PC-PR201/60	32,000円	無	無	無	無	3		ラルズプラザ札幌店7Fパソコン売場

MO/CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CDBOX-SB	20,000円	有	無	無	有	4	98ノート用CD-ROM＆音源	オガワムセン
CDG-TX4	14,800円	有	有	有	有	4	4倍速CD-ROM	ワンダーボックス

緑電子

CXA-600-5L(I/F付)	12,000円	有	無	有	有	4	98用4倍速CD-ROM	オガワムセン

メルコ

CDS-4E(I/F付)	15,000円	有	無	無	有	4	98用4倍速CD-ROM	オガワムセン
CDO-EY	9,800円	有	有	有	有	4	倍速CD-ROM	ワンダーボックス

プリンタ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Color Style Writer2400	24,800円	有	無	無	有	4	カラーバブルジェット, Mac用	ワンダーボックス
Color Style WriterPRO	19,800円	有	有	無	有	4		OTTO
Laser Writer 2NTX-J	19,800円	無	有	無	無	4		OTTO
Color Style Writer220	17,800円	有	有	無	有	4		OTTO

NEC

PC-PR201/65	49,800円	有	有	無	有	4		OTTO
PC-PR201/80LA	29,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-PR201GS	28,000円	無	無	無	無	3		パソコンプラザ コムライン
PC-PR101/J180	24,800円	有	有	有	有	5	カラーバブルジェット, 98・DOS/V用	ワンダーボックス
PC-PR201/80A	19,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-PR201GS	19,800円	無	有	無	無	4		OTTO
PC-PR201/65A	17,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR1000	14,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201H	14,800円	無	無	無	無	3	AC, プリンタケーブル付属	イオシス
PC-PR101/Tn103	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201J	9,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
NM-9950II	5,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR150VH	5,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR201/60	5,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-1350	5,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-800	4,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-PR101TL	7,500円	有	無	有	有	5	AC, プリンタケーブル付属	イオシス

EPSON

VP-2050	19,800円	無	無	無	無	4	AC, プリンタケーブル付属	イオシス
VP-2000	16,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-900	12,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
HG-800	7,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
AP-550	4,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CTM-500M	5,500円	無	無	無	無	3	AC, プリンタケーブル付属	イオシス
FD-850	1,500円	無	無	無	無	3	AC, プリンタケーブル付属	イオシス

キヤノン

LBP-B406G	100,000円	有	無	無	有	4	ペーパーカウント4500程度	アイザワ時計店
BJC-35V	19,800円	有	有	無	有	4		OTTO
BJC-400J	15,800円	有	有	無	有	4		OTTO
BJ-15V	14,800円	有	有	有	有	4		OTTO
BJ-10V	8,800円	有	無	有	有	4	バブルジェットA4, 白黒	ワンダーボックス

日本ヒューレット・パッカード

Desk Writer 540	19,800円	有	有	有	有	5	カラー対応, Mac用	ワンダーボックス

富士通

Ablette10	9,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク

スキャナ

アルファデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ASC-600	26,800円	有	有	有	有	5	新古	パソコンプラザ コムライン
ASC-600N	22,000円	有	有	有	有	5		パソコンプラザ コムライン
ASC-1200	19,800円	無	有	無	無	4		OTTO

EPSON

GT-8500WIN	42,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
GT-6500WIN2	29,800円	有	有	無	有	4		OTTO
GT-5000WINS	27,800円	有	有	有	有	4		OTTO
GT-6000	14,800円	無	有	無	無	4		OTTO

SHARP

WD-07HS	9,980円	有	有	有	無	4		OTTO

NEOS

NSF1200CL2	9,980円	無	有	無	無	4		OTTO
NSP-800	9,980円	有	有	有	有	4		OTTO

ODP/メモリ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MC34-4M	16,800円	有	有	有	有	5	PC-9821Ce専用	ワンダーボックス
NP34-16M	14,800円	無	無	無	無	4		ビットマップ
FS34-4M	14,000円	無	無	無	無	4		ビットマップ
NA34-2/4/8MJ-1	10,000円	無	無	無	無	3	PC-9801NA-C	ワンダーボックス
Ld34-4M	5,000円	無	無	無	無	4		ビットマップ
NP34-4M	5,000円	有	無	有	無	4		ビットマップ
PIO-PC34X-2M	4,500円	無	無	無	無	4		イオシス
PIO-9234G-1.5M	1,500円	無	無	無	無	4		イオシス

NEC

32M SIMM(72P, 70nsP付)	25,800円	無	無	無	無	5		イオシス
PC-9821B-B01	9,800円	有	無	無	無	3		パソコンプラザ コムライン

メルコ

AP, AS, AE用 4M	9,800円	無	無	無	無	4		イオシス
FA用 4M	9,800円	無	無	無	無	4		イオシス
H98用 4M	9,800円	無	無	無	無	4		イオシス
FM TOWNS用 8M	7,800円	無	無	無	無	4		イオシス
RS21用 2M	4,800円	無	無	無	無	4		イオシス
BM-2000	1,500円	無	無	無	無	4		イオシス

その他

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GA-98NBI/C	8,000円	有	無	有	有	4	98用ウィンドウズアクセラレータ	オガワムセン

Apple

KeyBoard(旧キー)	7,980円	有	有	有	有	4		OTTO

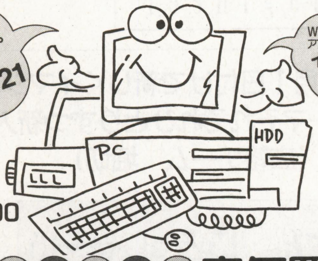
NEC								
PC-9801FA02	8,000円	無	無	無	無	3	SCSIボード	ワンダーボックス

EPSON								
CP-100	30,000円	有	有	有	有	4		益田パソコンランド

KAWAI								
Sound Plette	33,800円	有	無	有	無	2		パソコンプラザ コムライン

メルコ								
WSP-L	15,000円	有	無	有	有	4	98ローカルバス用ウィンドウズアクレラレータ	オガワムセン
ESE-OM	2,500円	有	有	有	有	5	内部増設ボード,98MULTI対応	ワンダーボックス

★24時間FAXにて特価情報リストがでます。
FAX.BOX
(022)213-7921



営業時間
AM10:00〜PM7:00
定休日/水曜日

あなたのパソコンを高価買取!
新品・中古パソコン格安販売!

W/B ワンダーボックス
お支払いは銀行振込
代金引替、カード
クレジット36回までOK!

〒984 仙台市若林区南材木町34
☎(022)227-4681
Fax (022)227-4687

振込先●七十七銀行 河原町支店
㊟5038499 ㈲ワンダーボックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

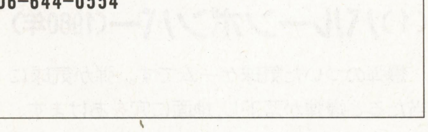
- ■ラルズプラザ札幌店7Fパソコン売場：〒064 札幌市中央区南2条西2 ☎011-221-8221
- ■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 鹿友22ビル ☎03-5256-3801
- ■アイザワ時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
- ■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-83-0455
- ■パソコンプラザ コムライン：〒448 愛知県刈谷市日高町4-606 ☎0566-21-8073
- ■オガワムセン：〒503 岐阜県大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
- ■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
- ■イオシス：〒550 大阪市西区立売堀6-7-43-707 ☎06-443-9227
- ■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
- ■益田パソコンランド：〒698 島根県益田市駅前町29-5 ☎0856-22-0396
- ■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は
商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品/パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品
遊基パソコン館
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00−PM7:00
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
栃木街道沿い県立博物館南



Imagineer-Cafe2:00AM

先月10月1日付けで新しくイマジニア広報チームが結成されました。今まで広報だった桜井と私に加え，PCとコンシューマそれぞれひとりずつ新人が加わり，これからは4人体制でやっていきます。今後とも宜しくお願い申し上げます。（広報チーム　堀切）

新人さん　いらっしゃーい

★：こんにちは，最近バス釣りにはまりかけている新人の澄岡です（将来はプロ？）。私は主にPC関連を中心に広報活動していきます。PCって動作環境とかややこしいことが多いですけど，やってみると意外と簡単です。どうしても簡単とは思えない方が万一いらっしゃいましたら，ユーザーサポートに電話してくださいね。もしかしたら私が出るかもしれません。(何でだ！)

◇：はじめまして，同じく新人の大野木です。いやー，そろそろ熱燗がおいしい季節になってきましたね。私の地元，金沢は銘酒『天狗舞』をはじめいろいろ旨いお酒があってうれしいんですよ。今後私はコンシューマ広報とお酒コラムを中心に活動していきます（？）。みなさんもイマジニアのソフトに関するご意見，おいしいお酒情報などありましたら，お手紙くださいね。このコーナーを『Imagineer赤ちょうちん2:00AM』にしちゃいましょう！（ウソ）

★・◇：これからもたびたび登場しますので，今後とも宜しくお願い致します。

Windows95用ソフト『タイトーレトロアーケードパック』PC期待の新作登場!!

この度，イマジニアからタイトーさんの懐かしの大ヒット作を，3本まとめて発売することになりました。どれほど懐かしいかと申しますと，これらのゲームが流行ったのは今から15年前！時代は昭和！じゃり銭片手に自転車でゲームセンターに通いつめたあの日々を，共に思い出してみませんか？ちなみに私は小学生でお金がなく，横から見ていることが多かったのを覚えています。でも懐かしい。

懐かしの大ヒット作とは？

(1)バルーンボンバー(1980年)

爆弾のついた気球ゲームです。弾が気球に当たると爆弾が落下し，地面に穴をあけます。そうなると自機の動ける範囲が制限されます。単純なようで奥の深いゲームです。

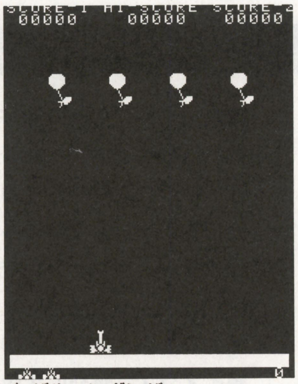
(2)アルペンスキー(1982年)

ゲレンデスキー（様々な障害物をかわしてゴールを目指します），スラローム，ジャンプの3種類の競技が楽しめるようになっています。

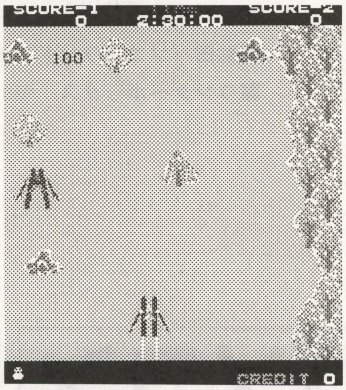
(3)フロントライン(1983年)

プレイヤーは兵士となり，ピストル，手榴弾，戦車を駆使し，敵の兵士，戦車を倒していくゲームです。目的は敵の本部を撃破することです。

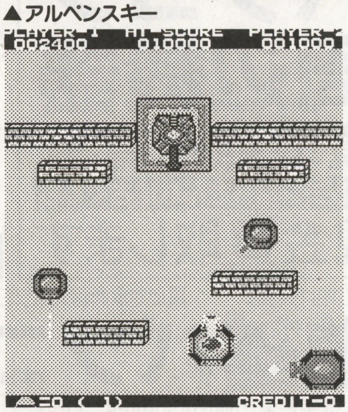
このタイトル名，右の画面を見て，皆さん懐かしがっていることでしょう(知らない世代の方もいらっしゃるかもしれませんが…)。今となってはプレイするのは不可能に近いものばかりです(今のゲームセンターでは見かけません。当たり前？)。その完成度の高さ，面白さには目を見張るものがあります（ちょっとのつもりが，はまってしまいました)。イマジニアとしましては，オリジナルの動き，滑らかさ等忠実に再現しております。実績のあるこのソフトで，冬の夜を家族皆さんで楽しんではいかがでしょうか。ちなみに発売は12月20日，価格は5,800円を予定しています。



▲バルーンボンバー



▲アルペンスキー



▲フロントライン

あなたのお便り，イラストその他を待ってます。お気軽にどうぞ。

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報チーム宛

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

朝晩めっきり冷え込むようになり，（前回と同じ書き出しですけど…）お布団の温もりが何ともたまりませんよねぇ。お布団にくるまって（これって，福島弁?）一日中ただひたすらぼ～っと寝ていたいものです。う～，何故だか最近ゆっくりしていた記憶がな～い。一日，25時間あってもきっと足りない，って感じだし。心静かに虫の声に耳を傾けたり，庭のコスモスを眺めたりしたいなぁ…。おっと，お仕事，お仕事。

さてさて，先月の「首領蜂(ドンパチ)」につづき，今月29日には「HARDBALL5」が発売になるし，読者の皆様は体調などにも気を配りつつ，ゲームにいそしむ…。やっぱり，これ，ですね！

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ～～！！！

ハードボール5 とうとう日本上陸

今月29日（金）「ハードボール５」が発売されます。アメリカからやってきたベースボールゲーム。ハードボール５を知らない諸兄の方々にゲーム内容を簡単に説明。

実はこんな野球ゲームだった！

「野球」です。それもアメリカの匂いがぷんぷんする硬派な野球ゲームです。どこがアメリカなのか？ゲームの実況がアナウンスされるんだよね。ぜーんぶ英語。なんかアメリカンでいいでしょ。また装飾も派手なスタジアム，これもバリエーションに富んでいて全部で40種類。銀杏の葉っ端型だけでなく，楕円形，いびつなスタジアム，いろいろあるよ。

このゲームは，アクションとしての野球だけでなく，戦略面にも気配りができるデキとなっている。具体的に言うと，例えば自分が守備側のときに，「ランナー１，２塁でゲッツー取りたいね」というときにゲッツー用のフォーメーションが組めたり，「相手チームから要注意バッターが登場して，こいつはカッ飛ばすゾー」なんてときに，選手たちに内，外野それぞれに，自分が好きに設定した「要注意人物用フォーメーション」が組めたりできる。そう，守備位置そのものが好きに設定できる。これも数あるエディット機能の中のひとつなんだ。

力を渇望するヤングメンたちへ

ハードボールにあるエディット機能だけど，これがとても危険なモードなんだ。守備位置やスタジアムのコンディションの設定だけでなく，選手の能力値すら自分で自由に入力設定できてしまうモードがあるんだ。この人造人間モードは日本ではタブーの領域だけど，この機能を最初から付けてくる「ハードボール５」は大胆だ。実名で800近く登場するゲームの選手たちは，それぞれ独自のパラメータを持っているけど，プレイヤーの気まぐれでこの選手たちのあるべき力がねじ曲げられて，別の人間が作られてしまうこともあるんだ…元の選手の命と引き換えに。しかしそんな罪悪感も軽快なBGMとノリのいいギターがすべてを覆い隠してくれる，心配はいらないよ。

選手の能力値の変更に関してはもっと慎重に考えてほしいな。うまく使えばエディット機能はゲームを何倍も面白くするが，つまらないゲームに変えてしまうのもまたエディット機能だと僕はおもうんだ。

このゲームをやりながら，パラメータの値が低い選手がどれほどゲームを盛り上げているかを真剣に考えてほしい。パラメータの値が高い選手がいるときにだけ輝いているんだ，という事実を忘れないでいてほしい。そういう事でレッツ正しいエディットー!!コメントはチェリー江川でした。

お葉書あ～りがぁとなぁいのコーナー

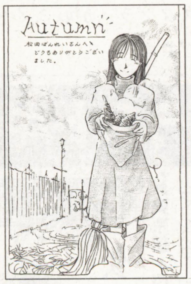
今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにどーもあ～りがぁとなぁい!! By くまちゃん

◀大阪府 P・N 冴村明 またまた、ノリましたよ。かわいいイラスト、ありがと！

◀東京 P・N 蒼霧羅夢 受験終わってめでたしです。夢に向かって頑張ろう。

◀岐阜県 P・N 極堂 そーそー、中華まん系が食べたくなる季節だよね。

◀東京都 P・N みどひ 住所は省略しないでねっ！で、ここに文章も書けます。



◀神奈川県 P・N 和々草 おいしそーな焼きいもに見えるよ。秋はやっぱり、これ！

◀愛知県 P・N どうした、ストロバヤ わぁ～、9名の方が集まってくれたんだぁ、よかった！

◀大阪府 P・N 榊原架威 背景の太陽がナイス!!高柳里夢さんに礼状だって。

◀埼玉県 P・N みの 今度は本名付きだね。でも、誌面で見えちゃったりして。

◀大分県 P・N ウラティ(初) 住所はきちんと書きましょ。くまちゃんのお願ひ！

◀福島県 P・N 文月環戯菜(初) ほんと、福島県人の投稿は少ない。がんばろぉ～っ！

CAPCOM WORLD

(株)カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

最近あまりいいことがありません。サッカーの試合で足を蹴られ，捻挫はする，風邪はひく，馬券は当たらない，ラーメンを食べて下痢はする，寮の先輩に毎晩部屋に乱入されて，深夜までゲームに付き合い寝不足気味，と結構つらい生活を送っています。

今週から秋のGIシリーズが始まるので，この反動で大もうけできないかなななどと考える今日この頃です。それでは今月もよろしくお願いします。

ソフト情報

今月は，寂しいことにソフトの発売予定がありません。そこで，発売日が変更になったりしたソフトの情報をお伝えします。

まず，SFC版の『ストZERO2』ですが，こちらは発売日が12月20日で決定しました。18人のキャラクターもすべて入っていますし，SFCでよくぞここまでという程の出来になっています。

サバイバルホラー『バイオハザード』の続編，『バイオハザード２』も来年３月の発売予定となりました。前作以上に恐く，面白いゲームとなりましたので，どうぞご期待ください。

来月はPS/SSで『スーパーパズルファイターIIX』，PS『ロックマン８　メタルヒーローズ』が発売になります。どちらもよろしくお願いします。

『スタグラ』デモCDプレゼント

先月発売された『スターグラディエイター』の紹介デモCD（非売品）を10名様にプレゼントします。『スターグラディエイター』を知らない人，買おうかどうか迷っている人，とにかく『スタグラ』が好き！という人はぜひご応募ください。

（※このCDはゲームプレイはできません）

・応募方法

官製ハガキに住所・氏名・年齢・学年（職業）・電話番号を明記の上，下記住所宛てにご応募ください。当選発表は発送をもってかえさせて頂きます。

・応募先

〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1
新宿住友ビル43F
(株)カプコン　宣伝チーム

『パズル』攻略法

はっきり言って，今月はネタがありません。そこで突然ではありますが，今カプコン東京支店で一番はやっているゲーム，『スーパーパズルファイターIIX』の攻略法をお教えしましょう。このゲーム，ゲーセンでされた方もいらっしゃると思いますが，慣れないうちは，最初の１，２人は勝てても３人目あたりからはなかなか勝つのは難しいです。ここ１カ月ほどやりこんでみた私が発見した攻略法は：

・ジェムが落ちてくる列（右から３列目）にはなるべく積まずに，早く消す。

・左側３列，右側２列で１～２色でなるべく大きなパワージェムを作る。その際，相手キャラの攻撃パターンに応じた色で作るとよい。

・自分のところばかり見ないで，常に相手の積み方を見て，攻撃のタイミングを計る。

といったところです。参考になったでしょうか。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

大　阪	06-920-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部「CAPCOM WORLD」係まで

イラストギャラリー

相変わらず『ZERO2』や『ハンター』のキャラクターは人気がありますね。今回は『ウォーザード』のイラストも数枚あり，喜んでいます。次号ではぜひ『X-MEN VS』のイラストも送ってほしいと思います。その他，カプコンに対する御意見もお待ちしています。

▶東京都・ぶんちょ
さくらステージでゲームをしている弟は，「春日野つくし」という名前です。知ってた？

▶神奈川県・ピコピコくん
「ロックマン８」も来月発売予定です。グラフィックがとてもキレイになりましたよ。

▶愛知県・ストロバキヤ
これは素晴らしい！今月のNo.1に決定です。でも賞品はありません（笑）。

▶大阪府・冴村 明
シリアスなレイレイは割と珍しいかも。いつもながらうまい！

▶北海道・最後のイ者
『ウォーザード』のタバサです。このゲームは画面の縮小拡大がすごいので注目してね。

▶茨城県・K・K
『スパズル』では春麗も使えますので，ぜひプレイしてみてください。また送ってくださいね。

▶岐阜県・極堂
来月PS/SSで出ます！家庭用オリジナル要素満載なので超期待してください！

▶愛知県・GO!KING
なかなか愛敬があるゴウキでいいですね。応援ありがとうございます。がんばります。

コナミ姉。

■コナミ株式会社　〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1■

このページって文章の上手下手は別にして，商品への熱い思い入れを読者の皆さんにみてもらうコーナーなんだろうなあ。それぞれの担当者がそれぞれのタイトルへの愛をこめてるつもりです。ちゃんと伝わってるといいなあ。と，思ったら流石野の原稿のメールの日付を見たら4:57AM。レコーディングのあとに書いたんだなあ，愛だよなあ。他のメーカーの担当者さんもきっと夜遅くまで原稿書いてるんだろうなあ。ご苦労様です，皆さん。

神の見えざる手

今月はですね，CDアルバム市場が大変なんですよ。金月直美セカンドアルバム「catchy」と丹下桜ファーストアルバム「Be Myself」が21日に同時発売なのです。これは大変です。

言ってみれば，バルタン星人とメフィラス星人が地球でハチ逢わせしたようなもんです。違うか。

まあ，「もっと！ときめきメモリアル」にトロけてくれた人達は両方ゲットするのがマストでしょう。

各3000円(税込み)。社会人の皆様はタバコと食後のコーヒーをちょびっと我慢してみるしか。←余計なお世話。学生の皆様は時給800円のバイト8時間でOK！400円のおつりも来ます。

とにかく，ゴース星人とガッツ星人（←ちょっとマニアック）がダブったような，盆と正月が一緒の11月21日。近くのCD店で僕と握手！(←お前誰なんだ)

「Be Myself」のおすすめ

シーです。

丹下桜の笑顔を知らないことは不幸である。そんな「丹下桜まるごとすりおろし」(◯丹下桜）のファーストフルアルバム「Be Myself」(11月21日発売)。

Nack5「金月直美MOONLIGHT LIPS」のドラマのエンディング流れている美しい歌声「True Love」も，彼女の思い入れたっぷりの作詞による「MERMAID」も，このアルバムで聴けます。「ときメモイベントキャラバン'96夏」を飾ってくれた「あしたいろのベンチ」も，昨年の夏，池袋サンシャイン噴水広場での発表以来「シングルにしてください」との要望も多かった「さよならのプログラム」も，やっとやっと聴くことができます。透きとおってます。キュンときます。純真な僕たちにいい夢を見せてくれます。このアルバムを聴きながら眠ることができる僕たちは幸いでしょう。

あ，それと，ブックレット15ページめの写真を見ることができるのも幸いである。きっと。

コラム ツイパラ班ニュース速報！

「ツイパラ3 Vol.6」の初回特典CDシングルには「第1回輝け！ツイパラオールスターNG大将」を収録。業界初（当社比）の快挙。

流石野の言い分 行ったぜ！100万枚編

全国184万8千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♡

「月ときNO4」聴いて頂けました？この月刊CDも4作目になり，もはや押しも押されぬ「日本一のバラエティーCD」の道を爆進しております（笑)。流石野も「日本一眠らないディレクター」として縛身しております（苦笑)。「月ときNO4」の中でもお知らせしたとおり，11月21日に金月"マミ姉"のセカンドアルバム「catchy」が発売になります。収録曲は「夏に，まだ少し」や，「二人の時のアカペラバージョン」を含む13曲。いやココだけの話，マミ姉はマジで歌が上手くなったッス。前から上手いとは思ってたッスけど，今回のアルバムで，シンガーとして大成長した感じッス。マミ姉，あんたは凄い！

さてさてここで「月ときNO5」のお知らせをば……。「げっときなんばーふぁいぶ」は12月5日発売ッス。ときメモ関連CDも今年の梅雨あたりに100万枚を突破し，今回はその感謝記念号として，初回出荷のみピクチャーCDにしてみました(大決心)。ボーカル曲は紐緒閣下と古式のゆかリンとなっております。お楽しみに♡そして12月5日と言えば，藤崎詩織ちゃんのデビューシングルもこの日に発売なのダ！ついに動き出す「藤崎詩織バーチャルデビュー計画」に御期待ください。ハイ！もうお時間来ましたね。ではでは。

コナミレーベルインフォメーションさゆ鈴の部屋編

さゆ鈴（以下S）：こんにちは！さゆ鈴の部屋の時間がやってまいりました。みなさんいかがお過ごしですか？今日のゲストはコナミレーベルの新人と言われてはや7カ月，ときメモラーにはすっかりおなじみの古式ファン，アヴェさんにおいで頂きました。ちょっと～，アヴェくーん，そんなところにうずくまってなに泣いてるの？ときメモラーの兄貴的存在の威厳はどこへ行ったの？しっかりしなさい！

アヴェ（以下A）：だって～，ボクがっんばったんですぅ。だからみんなに聴いてほしいのに，原稿書くヒマがないんですぅ。

S：は？原稿？？キミが原稿書くヒマがないって言うから，せっかくさゆ鈴の部屋に招待してあげてるのよ！泣いてるヒマがあったら，何をがんばったのか言ってみなさい！

A：MIDI POWER Pro3作ったんですぅ。POLICENAUTSなんですぅ。フロッピーディスクもついてるんですぅ。11月21日発売なんですぅ。3800円なんですぅ。限定発売なんですぅ。

S：…。なんだか言ってることがまとまりないんだけど？お姉さんはねぇ，そういうひとりごとみたいな形で自分のしたことを自慢するのは大嫌いなの。(注その1・自分もしている。注その2・自慢はしていないかも。)

A：え～。ん～ん～ん～。

S：SC-88音源でMIDIアレンジした11曲収録なんでしょ，POLICENAUTSならではのサウンドなんでしょ，ベーマガの読者には絶対聴いてほしいんでしょ，どうしてそうはっきりといえないの!!

A：え～。ん～ん～ん～。

S：…。さゆ鈴だってね，つるかなちゃん（注・鶴田加奈子）の11月21日に出る2ndシングルに感動したから，みんなに教えたかったの！わざわざ聴いてあげたのに～。気を取り直していくわ。つるかなちゃんは自分の世界を持ってるわ。ファンタジックで力強くて，すごく大きな愛。この世界をあなたにも知ってほしい。きっと女の子にとって理想の男の子がそこにいるんだから！

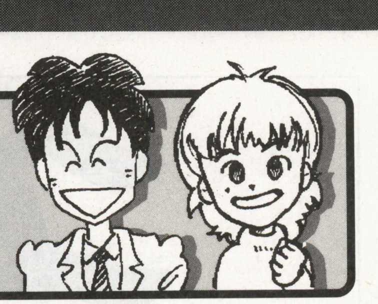
そういえば11月21日発売には強力盤目白押しで……（アヴェ無視状態。）

それは，モグピン（ツイパラ3　ツイパラA級リスナー口座参照）を思わせる風景であった。以来，アヴェはさゆ鈴には近づこうとしない……。

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



まずは,ごあいさつ

イエスッ！今月も「ベーセガ」へようこそ。このコーナーをお送りするのは，ゲーム大好き少年から華麗なる転身で，今ではSEGAのCSパブリシティチーム責任者(年とった)竹崎です。今月は，またまた何かと忙しそうなゲーマーみきがお休みなので，ひとりで一気にラストスパート!!（まだ始まったばかりやないか!!)

クリスマスナイツ登場!!

別のページでもバッチリ紹介されてるが，竹崎からも「クリスマスナイツ」について，ちょっと言わせてもらうぜ。

もう，ひととおり遊んじゃったんだけど(スマン,読者のみんな),なんか,すっごくロマンティックで素敵ぃ～って感じのソフトだ,これは。今までにもクリスマスっぽいソフトは出てたが,この「クリスマスナイツ」こそ,究極のクリスマス・ゲームと言える。だってもう,雪は降るし,ツリーはきれいだし，サンタクロースは空を横切るし，ナイツも赤い色しちゃってるんだぜ。おまけに,BGMはジングルベル。そして,オマケ要素として，待望のソニックが出てきたり，ピッチコントロールまで細かくできる「Dreams Dreams」のカラオケがついてたり，自分の育ててるナイトピアン達の状況を見られる「ナイトピアンコレクション」など,いろいろなプレゼントが用意されている。特に「ナイトピアンコレクション」は,夏に発売された「NiGHTS」のA-LIFEデータさえ見れるんだ。今,ナイトピアン達が何をしてるかも一網打尽に見れるし，彼らひとりひとりがナイツを好きか嫌いかもバッチリわかる。しかも,全員がナイツを好いているときにはさらに素敵な出来事が……。結構,充実したソフトだよ,ホントに。エンディングのアカペラ版「Dreams Dreams」もちょっといい感じだ。クリスマスには,彼氏と彼女と家族のみんなと「クリスマスナイツ」で素敵な時をすごしてください。いい夢見れるよ,きっと。今すぐ,申し込むしかない!!

SEGAAGESのヒミツ

先月，SEGAAGESの裏技を書き忘れました。ごめんなさい。というわけで…。

「アフターバーナー」

◎隠しオプション／オプション画面でRボタンを3回押す。オプションの項目が増えて，自分のプレイを録画・再生できる「トレース機能」，主旋律ありのBGMでのプレイ，ロックオンサイトの判定を甘くする，アフターバーナーⅠのサウンドなどが楽しめます。

◎1000ヒットチャレンジ／通常プレイで最終面をクリアしたら出現。必ずラッキーパターンになり，コマンド入力しなくても自動的にミサイル100発補給をしてくれるモード。業務用でも9面のデモ中にクレジットするとできた裏技。チャレンジせよ!!

◎ワーニングランプ／SEGAロゴ表示中に2PのBとスタートを同時押しする。少しでもアーケードに近づかせたいという開発者の熱意がここに結晶。アーケード筐体にあったワーニングランプの点滅を画面上で再現。ランプがない代わりに画面右上のレーダーが点灯するのだ。うーん，芸コマ。感動。

◎その他，隠しメッセージからネームエントリーの隠しネーム，DUKEまで，業務用であった裏技はすべて再現されているはず。サターン版では，業務用のスタートボタンがAボタンに，センサーがLかRボタンに対応しています。試してみてね!!

「アウトラン」

◎60分の1描画／タイトル画面でA・Cボタンを押しながらスタートを押してオプションに入ると選べる。なんとビックリ，アーケードでは30分の1だった描画が60分の1になって，目からウロコがポロリです。

――というわけなんですが，開発担当るつぼチームのお約束で，SEGAAGESロゴ表示中に2PのA・Cを押しながらスタートボタンを押すと，2作ともアーケードモードになります。彼らの次回作は「ファンタジーゾーン」。またもや完璧な移植がされるでしょう!!　待ち遠しいですね。

ゲーマーみきの開発裏世界

やほー。気が付いたらはしっこ。わはは(竹崎さん，ごめんなさい)。

今月はこだわりの1枚，写真の話です。雑誌に載っているゲーム画面の写真がA誌もB誌もおんなじなのは何故？　編集部にROMを提供出来るまでの間，パブリシティ担当からゲーム内容が分かる写真を提供しているからなのです。ゲームがよくわかるナイスな画面写真を撮るには，ゲームを一番よく知っている開発担当者が直接撮る，もしくは撮影に立ち合うということになります。

自分のつくった大切なゲーム，よりスゴイ写真を撮ってやろうと力が入るのが親心。自然撮影には力が入り，ああでもないこうでもないと時間がどんどん過ぎていきます。必殺技を出せば，爆発の煙がキャラクターを取り囲んで何にも見えない画面になり，主人公の会話シーンを狙えば，目を閉じた瞬間ばかりになる……。ゲーム画面は常に動いているのでその一瞬一瞬というのは目まぐるしく変わっていて捉えるのは本当に難しいのですねぇ。

長時間を費やし，必要な点数の何倍もの写真を撮り，気に入ったものを選んでやっとこさ終了。仕事にに戻ろうとする開発さんの背中にパブリシティ担当から『来月の分は，来週の頭に撮影しましょうか？　お願いしますねー』の約束の声。がっくし。

でも雑誌の発売日には，紹介されている写真を全てチェックして幸せな気分。そして机の中には失敗した笑える写真が，結構長くしまわれていたりするのです。

なんだか，開発さんと親の心境って似ているものなのです。

▶東京都・小島 遊
◀東京都・小島 遊
▶東京都・葉月
◀山形県・おーすん

新記録～！ メ切ギリギリ，担当Oさん胃袋キリキリの「ベーセガ」完成だぁ！デジタルサーカスも始まってるよ。近くの会場をチェックしてぜひぜひ遊びに来てね。でもって，その感想とかも教えてくれるとうれしいな。このコーナーへのいろんなご意見・ご感想，そしてメガドラやセガに関する思い出のエピソードも待ってるよ。イラストも忘れちゃイヤイヤよん。たくさん送ってくださいな。SEGA竹崎&ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここ～!!

〒144 東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎&みきのベーセガ」係

TGステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル

〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

Windows95専用ファンタジーシミュレーションRPG『ファーランドストーリー〜狂神の都〜』絶賛発売中!!

続報! TILK〜青い海から来た少女

今月はティルク諸島の不思議な生き物を紹介するぞ!

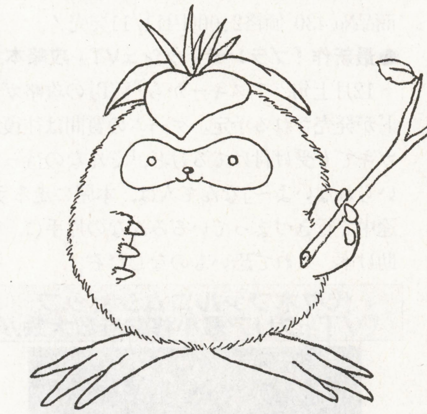
さて，早くも話題集中の，プレイステーション用シミュレーションRPG，“TILK〜青い海から来た少女”（以後，“TILK”）

もうあちらこちらで見かける機会が多くなってきたけど，今月のTGステーションは，「もっとくわしく知りたい!」と言う読者諸君のために，極秘情報第２弾を大公開するぞ!!

今回入手したのは，“TILK”のマスコットキャラクターともいうべき，この可愛らしい生き物に関する情報だ!

これは，ビリーたちの暮らすティルク諸島に広く生息する生き物で，名前は“モグポン”。主に人里離れた山奥に群をつくって生活しているので，人目にふれることも少なく，その生態については謎の部分が多い。

現在，レッサーモグポン，クロハモグポン，ティルクホンモグポン（これが通常“モグポン”と呼ばれる）の３種が発見されている。



▶頭上に見える“花”の部分はいったい……?

モグポン以外にも“TILK”の世界には，不思議な生き物が他にもたくさん!!

反響によっては，それらをどんどん紹介してゆきたいので，ご意見ご感想を!!

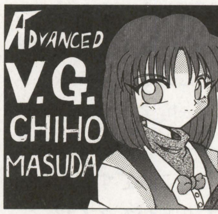
今月のイラスト

◀三重県　コアラさん
こりゃまたインパクトの強いイラストで……（笑）

▶三重県　とらいさん
ファーランド第８章，どうだったかな？感想なんかも書いてくれると嬉しいな。

▶大阪府　レフ・アルイさん
クシナーの人気は未だ衰えず。やはり女の子は強い方がイイ？

◀高知県　AAB!さん
もはや古典か？ソードダンサーから，ほのぼのムードのお二人さん……。



▲大阪府　しげピンさん
しげピンさんのV.G.連作シリーズまたまた登場!

V.G.スクリーンセーバー／ファーランドストーリースクリーンセーバー

Windows 95®／3.1両対応　CD版 5,800円(税別)
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク
FM音源　MIDI音源　ステレオFM音源　PCM音源対応

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!! 内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

ファンタジーシミュレーションRPG

ファーランドストーリー〜狂神の都〜

Windows95®　CD版　9,800円(税別)
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク●要RAM16MB以上●CPUi486(66MHz)以上
※推奨Pentium(75MHz)以上●表示画面640×480ドット，256色以上●PCM音源対応

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721(代)総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

R² アールツー 道跡への道

●Windows® 95専用，本格派RPG/先陣を切って，TGLから登場!
●GAME SDKを使用した，高速でスムーズな画面描画を実現!今までのWindowsゲームとは違う
●シナリオは「機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス」の松崎健一氏
●ゲーム専用機にはない!キメ細かな高解像度256色画像が描き出す新・TGLワールド

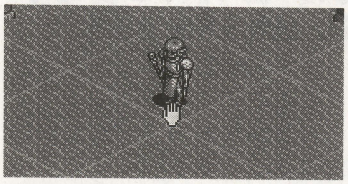
CD-ROM版　価格¥9,800円(税別)

Falcom® NEWS EXPRESS

〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

『ブランディッシュVT』㊙情報！
隠しアイテム&隠しステージ!!

◀こんなアイテムが!?


◀この状態でアイテムが取れるのだ。

『VT』も発売されて早1カ月，もうエンディングを迎えた人も多いかも。『ブラ3』でも「パ○○ィ」という隠しアイテムがあったことは記憶に新しいけど，やっぱり今回も何かが隠れている!?しかも隠しステージまであるのだっ！残念ながら，方法は教えられないけどこれを捜し当ててこそ真の『VT』プレイヤーだ！目指せ，『VT』マスター!!

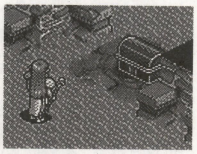
『VT』ワンポイントレッスン

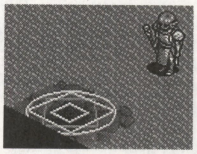
アイテムが落ちているとうれしいよね。でも前作までは前後左右が落し穴で取れなかったアイテムもあり悔しい思いはしなかった？しか～し『VT』は足元にあるアイテムもちゃ～んと取れるんです。一度アイコンを「手」マークに切り替え，マイキャラの足元にゆっくり持っていきましょう。これですべての落ちているアイテムを取ることができる!?

インターネットQ&A出張所

最初に会う精霊「ドゥール」の部屋から出られないと悩んでいるアナタをお助けしま～す。実は北側の宝箱は，中身がからっぽだと魔法陣が消えてしまう仕掛けになっています。あのアイテムの代わりに，何か別なものを入れてあげましょう。もちろん不要なものでかまわないよ。ちなみに，奥の扉を開けるには，北側の石板をよぅく読んで，それらしい所であれを使えばOK！

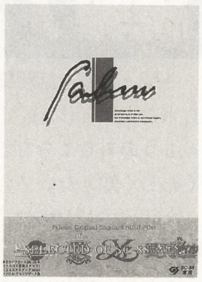
▲宝箱を取ると，彼女は目覚める…。


▲とにかく何か入れろっ！


▲これが消えると一生この部屋の中？

11月のNEWグッズ新発売!!

●SMF「Selected Of SC-88―vol.2―」

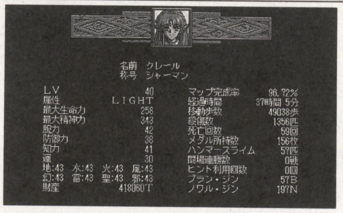


これまでのMIDIコレクションに収録されている中で人気のあるSC-88専用アレンジ版に新曲をプラス。曲目，邪魔をするな！（英雄伝説Ⅳ）／哀愁の戦士たち（ブランディッシュ2）／封印&ブラディー・リバー（ソーサリアン）／オープニング（YsⅣ）／草原（YsⅤ）遺跡（VT）／平地（英雄伝説Ⅳ）等他，全12曲収録。
商品No.430 価格2,000円11/11発売！

●最新作『ブランディッシュVT』攻略本!!

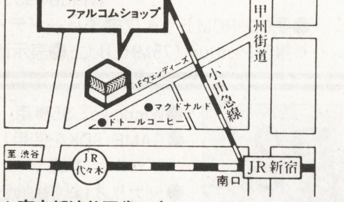
12月上旬，アスキーから『VT』の攻略ガイドが発売される予定。ゲームの質問は往復ハガキでも受け付けてるけど，「そんなの待っていられないよ～」なんて人は，本屋に走ろう。途中で行きづまっているみんなの片手に，お助け本。これで恐いものなしだぞ！

代々木ファルコムショップ『VT』クリア最小移動歩数大会!!



■VTのプレイキャラなら誰でもOK。クリア後に表示される画面を写真に撮ってファルコムショップへ送ってください。〒・住所・氏名・電話の記入もお忘れなく。締切りは11/30。最優秀及び入賞者の方には豪華オリジナル賞品をプレゼント!!詳しくはファルコムショップまでTELしてね。

■11/23店内ミニコミケ開催予定。来てね!!



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

12/5発売　CDドラマ英雄伝説Ⅳ朱紅い雫～第2章～

▲KICA1191

11/1より好評発売中のCDドラマ『朱紅い雫～第1章～』に続き，メインストーリーの中期にあたる『第2章～誰がための祈り』が発売されるよ。第2章では，アイメルを追いかけ船に乗り込むところから始まり，やっと8年ぶりに再会するアヴィンとアイメル。しかし，待ち受けていた邪宗教徒の卑劣な罠に，果して彼らの運命は…。ここから先は，聞いてからのお楽しみ！第4話「懐かしき微笑み」・第5話「哀しみの果てに」・第6話「絶望の淵から」の3話と，vocal&作詞も手掛けた「川菜翠」さんの「Teach Your Seasons」を収録して，3000円。1章から，2章，そして最終章の完結まで聴き逃さないでね！

要チェック！NECのパソコンフェア'96に集まれ！

今年も「NECパソコンフェア'96」に，ファルコムは東京・大阪の2カ所で出展するよ。
●東京：12/6～8，有明・東京ビッグサイト
●大阪：12/13・14，南港・インテックス大阪
入場無料で，東京会場にはファルコムショップの出張販売も出店。そのうえ，謎の新作が登場するかも…という行った人だけにおいしいこのイベントで，誰よりもいち早く情報をキャッチしちゃおう！

第42回 マジカルステーション ～魔法のツボ～

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

にゃん。(←最近ネコ化が激しい) ネコ大好きみずぴょんです。私がマジカルステーションの担当になって，もう約1年半が経ちました。

そして大ニュース！なんと10月1日より，私みずぴょんが，魔法株式会社の広報担当になってしまいました！（ああ，びっくり…）

と，言うわけで，このコーナー以外のどこかでも，みずぴょんを見つけることができるかもしれません？？？あらためてヨロシクね。

ちなみに『みずぴょん』とは，私の名前の『みずえ』から，前担当のこまっぴ先輩が付けてくれた超ありがた～い名前なのですが，他の場所では名前（みずえの方）で出ていると思います。

引き続きみずぴょんへのファンレター，および質問等は常時募集中です。お手紙ください。

●魔法の住人●

今回は，魔法株式会社で一番若い女性社員，たけちゃんです。まだ21歳なんだよ。みずぴょんと同じで，RPG好き。聞くところによると，自称『宇宙人』だそうです？？だからか知らないけど，ときどき変な叫び声をあげます。

（宇宙と交信しているのかもしれない。）

今は，甲子園Ⅴプロジェクトで一生懸命頑張っています。応援してあげてね。

〈竹下　ウギャー　ユミ子〉

プログラマー／新人でーす。／射手座／AB型

ひどい，ウギャーだなんて。竹下チクショー（改め）ユミ子です。こんちは。プログラマーやらせてもらってます。ゲームやろうと思ったのが入社する2年前。それまでパソコンなんぞ触ったこともねーというとんでもないヤローです。これで自信をもった方，キミは甘い(おいらもアマかった)。おいらが近づくとパソコンのステータスが「呪い」になってヤバいことになります。護符でもあればなー（遠い目）。趣味はあっちの世界へ行くこと。うろつきながら歌い出すと危ないぞ。

次回の『魔法の住人』は

〈秋だ，味覚だ，グレードアップだ　はらぺこもうもう〉です。

●新作情報－1●

～シミュレーション＆スポーツゲーム～

★甲子園Ⅴ(仮称)★

そして甲子園は，進化する。

対応機種　：プレイステーション

発売日／価格：未定

高校野球を題材にした人気シリーズ『甲子園』の第5弾は，プレイステーションでの発売です！現在，過激に開発進行中!!

●新作情報－2●

～打ち上げ花火シミュレーションゲーム～

★花火職人になろう！★

今年の冬は，おうちで花火。

対応機種　：Windows95(CD-ROM)

発売日　：1996年12月6日（予定）

標準価格　：9800円

12月発売予定が，『12月6日発売予定』と，いっそう詳しくなりました。ベーマガ本誌のコーナーでも5回連続で特集しています。見てね。

第7回☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「人魚(マーメイド＆マーマン)」

まじぎゃらのコーナーです。ほとんどマーメイド(女人魚)だろーなぁと思いつつ，数えてみたら案の定，マーメイドとマーマン(男人魚)の比率は7対1でした(笑)。今回は，掲載イラスト多めです。

〈イラストを送るときの注意だよ〉

1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。
（プロフィール等も添えてくれると嬉しい）

2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトク。その場合，中のイラストは切手貼らなくってもいいからね。

3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描いてね。薄いのは，ダメだよ。

あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。ポストに投函する前にもう一度確認してね，お願いです。

◆1月号のテーマ

1月号のテーマは，睦月葵さんからのリクエストを踏まえて，「妖精＆精霊」です。ファンタジーなかおりがぷんぷんと匂ってきますネ。

締め切りは，12月7日頃です♡

金の珊瑚礁

▲冴村明

透明感があって，綺麗。今回の金賞・銀賞は，「瞳」で選出しました。浅い珊瑚礁の海。やさしく届く光が彼女を美しく照らしています。

銀の岸辺賞

▲うーぴん

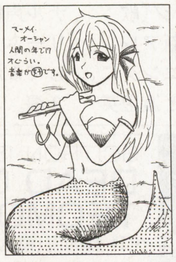
金賞が綺麗なら，銀賞は妖艶に。目線，唇，長い髪…。出会った瞬間，男は，彼女の虜なのです。

◀しげピン

「メディア」夜になると，彼女の歌声が聞こえてくるかも知れません。

◀柳蛙

「ラスティ」とりはちさん Please come back soon.だそうです。me too.（←みずぴょんもそう思う。）

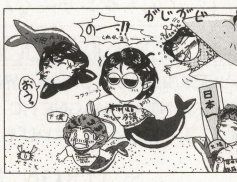


◀道真明範

「マーメイ・オーシャン」この横笛は，彼女の宝物なのかな？テレカ当たり！

◀和々草

「シーン」注意！食人するので，目を合わせないようにしましょう。



◀それがどうした

「出目金人魚とその下僕たち」下僕はイカンよ，下僕は…

◀みずは

「セシリア」正統派です。丁寧です♡可愛いです♡♡

◀ぶんちょ

「ルネーラ」海底深くに棲むとされる人魚。彼女の本当の姿は，誰も知らない。

◀みどひ

「トゥルーリー」お風呂がすき♡

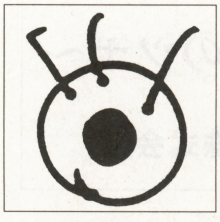
●熱き野郎のコーナー●

▲萩小笹

「ヴァンドリッシュ」女の子にもてないのが悩みらしいです。誰か，彼氏にどう？

▲うーぴん

「太郎」ボツにできない不思議な力がある絵です。何故？？



日曜25時はTBSラジオ！
「子安，氷上のゲムドラナイト」

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

THE KING OF FIGHTERS'96ドラマCD/SNK

CD 2500円(税込)96.11.7 ON SALE

みんな聴いているよね。10月よりスタートしたゲームフリーク待望のラジオ番組「子安，氷上のゲムドラナイト」ンもうスゴイ反響ですよ，ホントーに。特に二つのストーリー展開のうちリスナーのリクエストの多かったバージョンを毎回放送していく“インタラクティブドラマ”は大人気！ で，番組で放送されなかったバージョンを含めた完全版が，サイトロンレーベルからその翌月に発売されちゃうというシステムがまた画期的なんだよね。さてさてその第Ⅰ弾はあの『ザ・キング・オブ・ファイターズ'96』。オリジナルキャストを揃え，演出家に千葉繁氏を迎えて“草薙京”と“八神庵”の宿命の対決をドラマ化。このCD，もちろん2通りのストーリー展開が楽しめるわけで（プログラム機能を使えば，違ったシナリオを作ることも可！）ラジオを聴いた人も聴けなかった人もそれぞれドラマ版『KOF'96』を満喫してほしいぞよ。

SCITRON 1500 SERIES
プリクラ大作戦 ATLUS

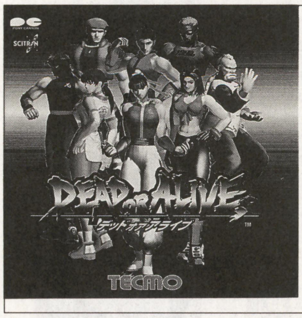
CD 1500円(税込)96.11.21 ON SALE

対戦格闘アクションからアクションシューティングへと変化した今回の『豪血寺』シリーズ。それにバッチリ合わせて楽曲のほうも，従来の『豪血寺』シリーズのコミカルな歌モノ路線とは違うファンタジー＆メルヘン路線になりました。オリジナルバージョンは，な，何とメインボード「ST-V」のサウンドチップに落としこむ前の段階の音源バージョンを収録しているんで，よりクリアな音質で楽しんでいただけることをお約束！ それからゲーム中に使用されているクララ，キララたちのプリティボイスももちろん完全収録。

SCITRON LABEL FANTASTIC CHARACTER SERIES
アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♡

CD 2500円(税込)96.11.21 in store

今回の聴きどころをひとつ。まずはオープニング（歌：かないみか＆代々木アニメーション学院パフォーマンスドール）とエンディング（歌：笠原弘子）をフルサイズで新アレンジ＋新録音！ で，オープニングにはヨッちゃんこと野村義男と渡辺英樹（ex,CCB彼はエンディングも！）が参加。これマジで最高なんで必聴っすよ。そしてお待ちかねはオリジナル声優で収録のオリジナルストーリーふくらませすぎのコメディかましてよかですね。〈ショートドラマ〉3編。ごっつう贅沢なⅠ枚です。



SCITRON 1500 SERIES
DEAD OR ALIVE TECMO

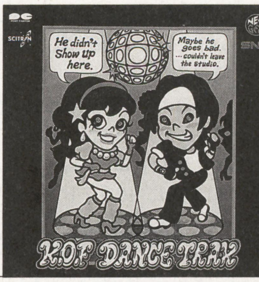
CD 1500円(税込)96.11.21 ON SALE

このCDの収録の際，Macでmodel2を制御し，ハイクオリティな音が獲得することができた。今回ハイレベルな楽曲をいっそうクリアにお届けできるというわけである。豪華声優陣によるボイスコレクションも聴きごたえあり。

K・O・F DANCE TRAX
SNKV.A.新世界楽曲雑技団

CD 2500円(税込) 96.11.21 ON SALE

キュートでビップでドラッギーーッ！ いま日本のカルチャーミュージックGMでイケてるクリエーターたちがTuneUP!! 松本浩一，太田義晴，朝本浩文ほか世界を股にかけて活躍中の面々がこのⅠ枚に揃いも揃った。ゲーマーくんもハウサーくんもダンサーくんも超オッケーっす♡



COMING SOON! COMING SOON! COMING SOON! COMING SOON! COMING SOON! COMING SOON!

● 『OPEN SESAME～時空旅行』CDsg.96.12.4 ON SALE ● 『サムライスピリッツ天草四郎降臨／SNK新世界楽曲雑技団』CD96.12.4 ON SALE
● 『風雲SUPER TAG BATTLE／SNK新世界雑技団』CD96.12.16 ON SALE ● 『ORIENTAL MAGNETIC YELLOW』CD 96.12.16 ON SALE
ファンタスティックキャラクターシリーズ ● 『エターナルメロディードラマCD』CD96.12.4 in store ● 『はいぱあ　セキュリティーズS』CD 96.12.16 in store

SCITRON INTERNET情報　　http://scitron.co.jp/

タイトル・イラスト：京都府・渡瀬右京
タイトル冠文：宮城県・雨月風太

気がつけば なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

こんにちは！暁です。みなさんお元気？

みなさんはどんなパソコンを使われています？私はDOS/Vパソコンを組み立てようと思い，毎月，少しずつ部品を集めています。

後は，本体のケースとCPUを購入すれば完成というところまで来ています。ハードディスクはCPUに負担のかからないSCSIにしてるし，ビデオカードは最新のDirect3D対応のものなので，動作も快適になるんじゃないかなぁ，と期待しています。あっ，でもディスプレイ持ってないから買わなきゃ画面が見れないんですよね。

実は一番値段が高いのはディスプレイだったりするのです。

新製品 15ピン・RGBセレクター

世間では，DVDやらCSデジタル放送やらで，たいへん賑わっているようですが，マイコンソフトも新製品を続々開発中です。

現在，マイコンソフトではパソコンの映像信号と音声を切り替えるRGBセレクターを開発中です。

このセレクターを使うと，複数台のパソコンで１台のディスプレイやスピーカーを切り替えて使えるようになります。

パソコンの映像は15ピン・アナログRGB端子，音声はステレオ・ミニ・プラグ端子を備えており，パソコンのRGB映像とステレオ音声を同時に切り替えることができる，たいへん便利な装置です。

セレクターの特徴

- ●３入力，１出力なので，１台のディスプレイやスピーカーを最大３台のパソコンで共有できる。
  入力は，15ピン3段（IBM PC仕様）が2系統と，15ピン2段（NEC PC-98仕様）が1系統。
- ●サウンドカードやMIDI機器からのステレオ音声も同時に切り替え可能。
- ●脱着を頻繁に行なうノート・パソコンのために，本体前面にも入力端子を用意。
- ●出力端子にNEC PC-98仕様とIBM PC仕様の二つの端子を用意。変換コネクターを使用せずどちらの仕様のディスプレイにも接続可能。（同時に二つのディスプレイは接続できません）
- ●便利なRGB変換ケーブル付き。
  15ピン3段（IBM PC仕様）と，15ピン2段（NEC PC-98仕様）を変換するケーブルを一本付属。これにより，セレクターの15ピン3段の端子にPC-98を接続したり，15ピン2段の端子にIBM PCを接続できる。

価格は？

この製品は，15ピン・アナログRGB端子付きのパソコン専用で，価格は予価6,800円（税別）です。発売は11月を予定しています。

来月も，新製品の発表があるので見逃さないようにね！

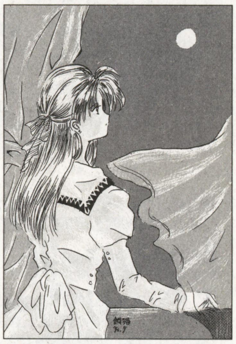
ありがたいおハガキのコーナー

いつもお便りやイラストを送っていただき，誠にありがとうございます。

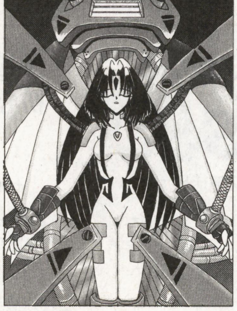
今回載らなかった方も，あきらめずに「えぇいっ！これでもか！これでもか！」というぐらい投稿しましょう。これからも，一筆入魂の作品をお待ちしております。

和歌山県・北谷洋平
私の好きな歌手（グループ）はTAM TAMです。でも悲しいことに，カラオケには全然登録されません。

岡山県・彬
こっ，これはまさしくコタツムリ状態／コタツは一度入ると二度と出れなくなる恐るべき装置です。

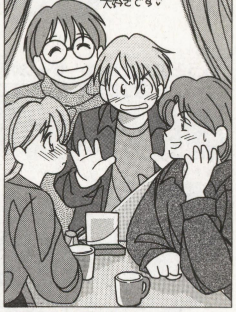


北海道・銀猫
初めまして／すてきな作品ですね。せつない雰囲気が伝わってきます。



茨城県・流碧
「造られた女神」ですか。
気合いが入った作品ですね。
自信作と言うのもうなずけます。

群馬県・水月華
テーマは「私の中にいる私」だそうです。鏡に写っているのは彼女の本当の姿なのかな？



宮城県・丹波屋又蔵
「あーっ／こいつ，いつの間に／」って声が聞こえてきそうです。
ほのぼのした雰囲気がよいです。

私のシテオク体験談

私は子供の頃,電卓の√￣を「電撃」だと思っていた。ほほえましき少年の日々の物語。

（三重県・コアラ） たっ，確かにそれっぽい形をしてますけどね……。コアラさんは，電卓の√￣を恐くて触れなかったそうです。

（シテ オク度5）

方言の証言 福井県では「早くしなさい」と言うことを，「はよしねま」と言います。**（福井県・火星人96）** じゃっ，じゃあ「早く映画館に行きなさい」は「シネマ，はよしねま」って言うのかな？……言わないよね。（暁）

電波新聞社のNEW BOOKS好評発売中!

ビジネス・パソコンユーザーのための
イントラネット／LAN対応

データベース構築ガイド

織田敬三著

A4変形
定価2,800円(税込)

RDBMSのバイブル

LAN対応データベース構築の基礎から技術動向をわかりやすく解説。

いま話題のイントラネット／LAN対応のデータベース構築の基礎から技術動向を豊富な図解でわかりやすく解説したデータベース関係者座右の書。リレーショナルデータベース管理システムの仕組みからクライアント／サーバ型データベース、情報システムの総合化で注目を集める分散型データベースなどをくわしく解説。

Windows95ユーザーのための

Microsoft Access95

マイクロソフト・アクセス95活用ガイド

田中　亘著

A4変形
定価1,800円(税込)

データベース・ソフトが使いこなせる

必要な情報を技術の習得過程に合わせて構成

これからデータベース・ソフトをはじめて使う人から、もっと踏み込んだ使い方をめざす人まで、「データベースを本当に使いたい」と願っている人のために、必要な情報を技能の習得過程に合わせて構成。本書の知識を活用すれば、これから「Access95」を使いはじめる人でも、自分に役立つデータベースを作り出すことができる。

Windows95ユーザーのための

Lotus WordPro96

ロータス・ワードプロ96活用ガイド

川口輝久／金江宏幸著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・ワードプロ96の機能と操作をわかりやすく解説

優れたDTPソフトとして定評のあるLotus「Word Pro 96」について、その機能と操作方法をわかりやすく解説。ビジネスでよく作成する4つの文書を例にとって、作成方法を具体的に紹介しながらその機能と操作方法が身につく。付録の「インフォボックス」を活用すれば、機能の整理にさらに役立つ。

Windows95ユーザーのための

Lotus Freelance96 &ScreenCam96

ロータス・フリーランス96&スクリーンカム96活用ガイド

川口輝久監修／中尾彩著

A4変形
定価1,800円(税込)

ロータス・フリーランス96とスクリーンカム96の機能と操作をわかりやすく解説

ビジネスに必要なプレゼンテーションづくりに威力を発揮するLotusの「Freelance96」の使い方を事例形式でわかりやすく解説。ここで 取り上げた機能を駆使すれば、ビジネスのあらゆるプレゼンテーションに対応できる。

さらに画面の動きをそのままレコーディングする、「Screen Cam96」と合わせた使い方も説明している。

もっと知りたいユーザーのための

Microsoft Windows95

マイクロソフト・ウインドウズ95活用ガイド

三上　洋著

A4変形
定価1,600円(税込)

評判のWindows95を徹底リサーチによって初心者でも活用できる

ゼロから始める人、すでに使っている人にも役立つ実践的なWindows95徹底活用ガイド。実際のトラブル、設定の面倒さなどを徹底リサーチして解決法をまとめたので、初心者でもすぐに使いこなせるようになる。Windows3.1を残したままでWindows95も使える評判のインストール方法「双子インストール」も詳しく解説。

電波新聞社 販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 TEL03－3445－6111(大代) 〈お問い合わせ先〉ダイヤルイン 03－3445－8201

●品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また、着払いの「BOOK宅急便」(送料は1回380円、複数冊注文できます)でもお求めいただけます。

電波新聞社のコンピュータ関連図書

楽しめるパソコン書案内!!

お近くの書店でお求め下さい。

学校に導入されているPC−98、FW TOWNSを使ってプログラミングが楽しく身に付く「BASICプログラミング講座」と、マンガでコンピュータの仕組みがわかる「情報教育１・２・３」を並載。サンプルプログラム満載のFD付録付き。

PC-98/FM TOWNS対応BASICプログラム満載FD付き

楽しいパソコン教室

A４変形　定価1,800円（税込）

Windows95の登場で、パソコン周辺機器にもさまざまなものが登場してきている。本書では、Windows95安心活用のための基礎知識から、接続のためのチェック・ポイント、そしてWindows95で安心して活用できる周辺機器を紹介。付録CD−ROMに周辺機器メーカー17社提供によるWindows95対応ドライバを収録している。

Windows95ユーザーのための

周辺機器ガイドブック

神崎洋治　著

A４変形　定価1,500円（税込）

発売以来「Visual Basicの解説書の中で最もわかりやすい」と絶賛の声が寄せられているWindowsパソコンによるプログラミング入門書。楽しく入力できる応用自在のショートプログラムを満載。付録CD−ROMには試用版とサンプルデータを収録。

Windowsパソコンでプログラミングの基本が身につく

Visual Basic講座

A4変形　定価1,950円（税込）

パソコン通信局情報に加えインターネットのホームページ情報も満載。パソコン通信ホスト局のプロフィールが一目でわかる編集内容で、全国4118局を掲載した唯一の情報誌。データ、お楽しみプログラムを収録した付録CD−ROM付き。

ネットワーカー必携!!

インターネット/パソコン通信 BBS電話帳〈1996年春・夏号〉

A4変形　定価2,900円（税込）

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 TEL 03-3445-6111 **電波新聞社 販売部** ダイヤルイン 03-3445-8201 FAX 03-3445-6101

●お問い合わせ先

	札幌支局☎011(641)5591	関東総局☎0273(26)3206	名古屋支局☎052(261)4541	広島支局☎082(228)5581
大阪本社☎06(203)3361(大代)	仙台支局☎022(227)7211	松本支局☎0263(36)2266	金沢支局☎0762(63)8661	高松支局☎0878(61)3111
西部本社☎092(431)7411(大代)	新潟支局☎025(245)2526	静岡支局☎054(289)0121	京都支局☎075(221)8021	鹿児島支局☎099(226)3630

■品切れの場合は書店で予約するか、電波新聞社本社・総・支局でお求めいただけます。また「03(3445)6111(代表)」の電波新聞社販売部に電話をして着払いの「BOOK宅急便」（送料は1回380円、複数冊注文できます）でもお求めいただけます。

好評発売中

楽しく学習できる

まんが電気学入門

理科で学習する電気のはたらきから応用までわかりやすくまんがで解説!

監修:江田　稔
(文部省初等中等教育局)
漫画:原子　力

第一章　静電気
静電気（まさつ電気）／正の電気と負の電気は く(箔)検電器／静電気と電流／雷とは?

第二章　乾電池と豆電球
電池／電池の原理／乾電池のしくみ／豆電球のしくみ／電気を通すもの、通さないもの／導線のつなぎ方／配線図と回路記号／豆電球の直列つなぎ／豆電球の並列つなぎ／乾電池のまちがったつなぎ方／丸型乾電池のいろいろ／懐中電灯のしくみ

第三章　電流と電圧
閉回路と開回路／電流／電荷／電圧／抵抗(電気抵抗)／抵抗のいろいろ／抵抗値の見分け方／オームの法則／電流計（直流用）／電流計（直流用）のしくみ／直流と交流

第四章　回路計算
電圧の総和／電流の総和／電圧のかかり方 抵抗の直列接続と合成抵抗値／合成抵抗の中の未知抵抗／内部抵抗／内部抵抗の求め方／キルヒホッフの（第一）法則

第五章　電気エネルギー
電流による発熱作用／電流による発熱原理／発熱量の測定／ジュールの法則／抵抗の接続方法と発熱量の大きさ／電力／電力量／積算電力計（交流用）／電力と発熱量／ヒューズ／消費電力の総和

第六章　磁石と電磁石
磁石と磁極／N極とS極／磁力の大きさ／磁気誘導／N極とS極の分離／磁力線／地磁気／電流の大きさと方位磁針の振れ／右ねじの法則／コイルがつくる磁界

第七章　電磁誘導
電磁誘導／レンツの法則(誘導電流の向き)／ファラデーの電磁誘導の法則／コイルの巻き数と誘導電圧／電気ブランコによる電磁誘導／二つのコイルによる電磁誘導

第八章　電流と電子
火花放電／真空放電とグロー放電／蛍光灯と電球／クルックス管と陰極線／原子と電子／電子と火花放電／トランジスタの構造

定価1,200円(税込)●A5判／200頁
送料310円

※お求めは全国の書店、または弊社出版販売部へ

電波新聞社　出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)3445-6111
振替口座東京5-51961

ロケットパソコン教室11月中旬開催！

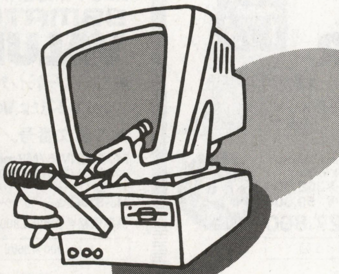
7教室 50名 最新鋭機で登場

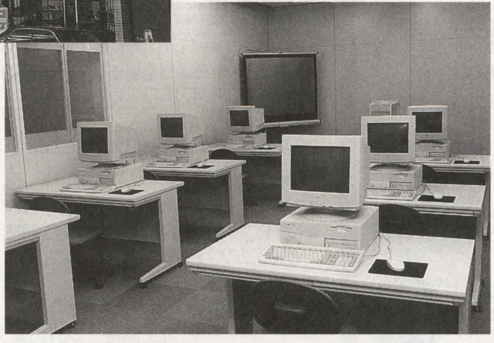
ロケットパソコンスクール	5教室	Canbe、VALUE STAR最新鋭機
ロケット富士通オープンカレッジ	2教室	FMV最新鋭機

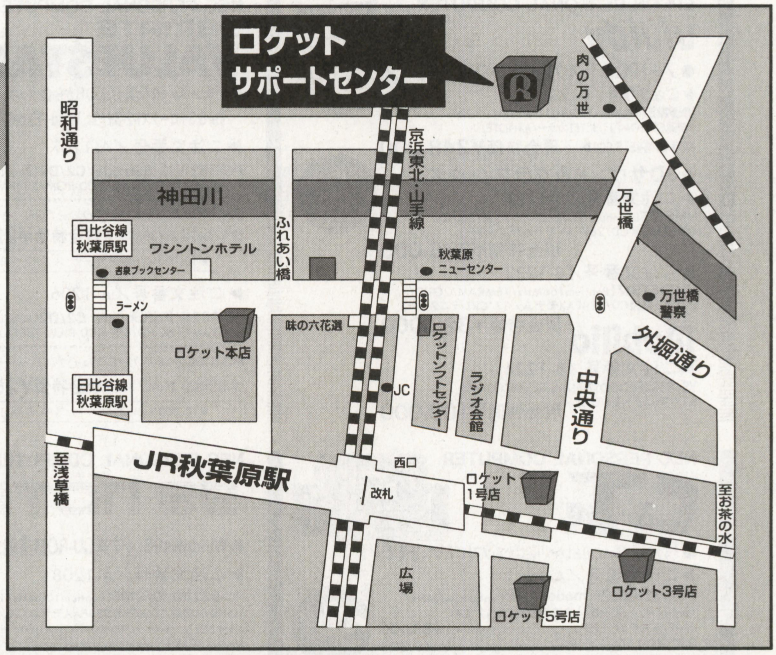
超超ビギナーの方に最適なカリキュラムを用意しております。

買ってはみたけれど使えない、買いたいけれど使いこなせるか不安の方はぜひ一度受講してみて下さい。

◎当社でお買い上げの方には特典を用意しております。
◎常に最新鋭機で学べます。
◎講習を終了した方は、1ケ月間サポートセンター1Fで自習教室を使えます。
（ただし、インターネット等の通信料は実費）







ロケットPCサポートセンター

東京都 千代田区 神田須田町 2-19-6 お問合わせ TEL.03-3257-0007 FAX.03-3257-1007
営業時間AM10:30〜PM8:00 水曜日定休

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

SINCE 1985

COMPUTER BANK

Windows95キャンペーン! (03)3797-1221

最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

電話一本で あなたの お手元に

- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- ビジネスソフト有料インストール(出張OK!)

ノヘル認定リセーラー / BORLAND ホーラントセンター / Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー / Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー / ロータス ショップ / JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター / 桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター / EPSON サービス認定店

IBM PERSONAL COMPUTER

Aptiva

●夢中の入口Aptiva

▶ご注文番号/B-1233

AptivaJ3A/J3X(Pentium133MHz/16MRAM/2GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/15″CRT/ミニタワー)

現金特価¥265,000

¥10,000×24回/ボーナス¥17,000×4回

▶ご注文番号/B-1232

AptivaH5E(Pentium150MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)

現金特価¥333,000

¥10,000×30回/ボーナス¥21,000×5回

▶ご注文番号/B-1231

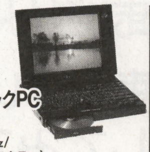
AptivaH7E(Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)

現金特価¥428,000

¥10,000×36回/ボーナス¥28,000×6回

IBM PERSONAL COMPUTER

ThinkPad



●A4サイズのスタンダード・ノートブックPC

▶ご注文番号/B-1241

ThinkPad365XD(2625-EJF:Pentium120MHz/8MRAM/1.08GHD/4倍速CD-ROM/11.3″DSTNカラー)

現金特価¥248,000

¥10,000×24回/ボーナス¥12,000×4回

▶ご注文番号/B-1242

ThinkPad560(2640-5JA:Pentium100MHz/8MRAM/810MHD/11.3″DSTNカラー)

現金特価¥228,000

Panasonic Let's NOTE

▶ご注文番号/B-1245

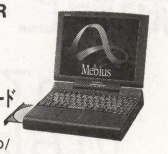
AL-N1T513J5(Pentium133MHz/16MRAM/1GHD/10.4″TFEカラー)

現金特価¥298,000

¥10,000×24回/ボーナス¥24,000×4回

SHARP PERSONAL COMPUTER

Mebius



●16:9のワイド液晶と19mmピッチキーボード

▶ご注文番号/B-1236

PC-W100D(Pentium133MHz/16MRAM/1GHD/288FAXモデム/11.2″DSTNカラー)

標準価格¥370,000▶ 現金特価¥299,000

¥10,000×24回/ボーナス¥26,000×4回

▶ご注文番号/B-1237

NM-5000D(Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/12.1″DSTNカラー/A4NOTE)

標準価格¥370,000▶ 現金特価¥299,000

¥10,000×24回/ボーナス¥26,000×4回

▶ご注文番号/B-1238

NM-7230D(Pentium133MHz/24MRAM/1.35GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/11.3″TFTカラー/A4NOTE)

標準価格¥580,000▶ 現金特価¥469,000

¥10,000×36回/ボーナス¥34,000×6回

EPSON PERSONAL COMPUTER

vividy ビビディ

●ノートPCにデスクトップ・パワー極まる。

▶ご注文番号/B-1227

VN512ET(Pentium120MHz/16MRAM/1.3GHD/6倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー/A4NOTE)

標準価格¥518,000▶ 現金特価¥348,000

●3Dサウンド&グラフィックス

32% OFF

▶ご注文番号/B-1221

VM516T(Pentium166MHz/16MRAM/2GHD/6倍速4連装CD/288FAXモデム/ミニタワー)

現金特価¥278,000

▶ご注文番号/B-1222

VM516TS17(Pentium166MHz/16MRAM/2GHD/6倍速5連装CD/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)

現金特価¥328,000

Mobilio

▶ご注文番号/B-1224

VS466RXSE(486DX2・66MHz/8MRAM/420MHD/8.5″DSTNカラー/B5NOTE)

現金特価¥108,000

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR

●バリュースターなら、買ったその日からインターネット。一太郎Ver6.3+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

▶ご注文番号/A-1207

PC-9821V13/S5model C2/D2(Pentium133MHz/16MRAM/1.2GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/15″CRT)……¥308,000

BJC-400J(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) …¥ 59,800

標準価格合計¥367,800▶現金特価¥227,800

38% OFF

¥10,000×18回/ボーナス¥27,000×3回

▶ご注文番号/A-1206

PC-9821V16/S5model C2/D2(Pentium166MHz/16MRAM/1.6GHD/6倍速CD-RAM/288FAXモデム/15″CRT)……¥368,000

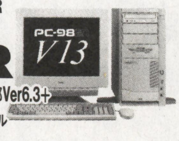
MJ-510C(EPSON・10″カラーインクジェットプリンタ) ……¥ 39,800

標準価格合計¥407,800▶現金特価¥259,800

¥10,000×24回/ボーナス¥16,000×4回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR



●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver6.3+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

▶ご注文番号/A-1204

PC-9821V16/M7model C2/D2(Pentium166MHz/32MRAM/3GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT)……¥600,000

MJ-810C(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) ……¥ 59,800

標準価格合計¥659,800▶現金特価¥374,800

43% OFF

¥10,000×36回/ボーナス¥17,000×6回

▶ご注文番号/A-1205

PC-9821V13/M7model C2/D2(Pentium133MHz/16MRAM/1.6GHD/6倍速CD-RAM/288FAXモデム/17″CRT)……¥408,000

BJC-400J(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) …¥ 59,800

標準価格合計¥467,800▶現金特価¥315,800

¥10,000×30回/ボーナス¥17,000×5回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MULTi CanBe キャンビー

●「ミッキーとミニーとのおしゃべり絵はがき」ソフトが入って、新登場!

▶ご注文番号/A-1211

PC-9821Ct16/F model A/B(Pentium166MHz/16MRAM/1.6GHD/4倍速4連装CD/17″CRT/288FAXモデム/TVチューナ)……¥498,000

BJC-400J(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ) …¥ 59,800

標準価格合計¥557,800▶現金特価¥345,800

38% OFF

¥10,000×30回/ボーナス¥24,000×5回

98MATE X

▶ご注文番号/A-1201

PC-9821Xv13/W16(Pentium133MHz/16MRAM/1.6GHD/6倍速CD-RAM)……¥348,000

RD17GII(MITSUBISHI-CRT/17″24~86kHz/0.25) …¥190,000

標準価格合計¥538,000▶現金特価¥357,800

¥10,000×30回/ボーナス¥27,000×5回

NEC PERSONAL COMPUTER

98NOTE

●Windows95、4倍速CD-ROM搭載カラーノート

▶ご注文番号/A-1208

PC-9821Nb10/S10F(Pentium100MHz/16MRAM/1GHD/4倍速CD-ROM/288FAXモデム/10.4″TFTカラー/A4NOTE)……¥418,000

Nb64-16M(IODATA・16MB増設RAMボード) ¥ 21,000

標準価格合計¥439,000▶現金特価¥315,800

28% OFF

¥10,000×24回/ボーナス¥32,000×4回

▶ご注文番号/A-1209

PC-9821Na12/S10F(Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/4倍速CD-ROM/288FAXモデム/12.1″TFTカラー/A4NOTE)……¥538,000

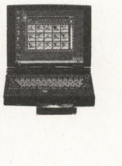
Nb64-16M(IODATA・16MB増設RAMボード)……¥ 21,000

標準価格合計¥559,000▶現金特価¥415,800

¥10,000×36回/ボーナス¥25,000×6回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FMV BIBLO



●CD-ROMドライブ搭載、DESKPOWERと同等のソフトをプレインストール。

▶ご注文番号/B-1252

FMV52NA2(S1/S2/S3)(Pentium120MHz/16MRAM/810MHD/6倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー/A4NOTE)

標準価格¥488,000▶ 現金価格 大特価

¥10,000×30回/ボーナス¥20,000×5回

●「一太郎 V6+123」、「OASYS+123」、「Word+EXCEL」インストールモデルPentium100MHz搭載、B5サイズのスタンダードノートパソコン。

▶ご注文番号/B-1251

FMV50NLY(S1/S2/S3)(Pentium100MHz/16MRAM/810MHD/10.4″DSTNカラー/B5NOTE)……¥288,000

BJC-35v(Canon・10″カラーインクジェットプリンタ)…¥ 54,800

標準価格合計¥342,800▶ 現金価格 大特価

¥10,000×24回/ボーナス¥16,000×4回

※価格はお電話にてご確認下さい。

上記以外の組み合わせ、パソコンに関するご相談、その他お気軽にお電話下さい。

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。TEL(03)3797-1231

初めてコンピュータに触れる方のための
入門モデルNEC **PC-9801DX2**
・CPU：80286（クロック12MHz）・メモリ640KB
・フロッピィディスクドライブ：5"2HD×2ドライブ
・FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、
文書、表計算などにご使用できます。
標準価格￥318,000→現金価格**￥15,000**
PC-TV354（15"TVカラーモニター）と
バスマウスとセットの場合
合計価格￥428,000→割引価格**￥36,800**

おすすめ中古セット

DOS/Vカラーサブノート ※JRA PATにもご使用出来ます。
EPSON VS466RXSE 新品限定品
(486DX2/66MHz/8MBRAM/3.5"×1外付け/420MBHDD/Win95/14400FAXモデム/Lotus Organizar/Nifty Manager/8.5"STNカラー液晶)
標準価格￥248,000→**￥108,000**
CANON
BJC-210J（10"カラーバブルジェットプリンター）
ケーブルとセットの場合
セット特別価格**￥131,000**

おすすめ限定セット

FAXで最新中古品情報提供中!! 0473-39-9000

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、情報番号01221を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801EX2（CPU：80286/12MHz/3.5"2HD×2/FM音源）	￥348,000	￥12,000
PC-9801DX/U2（CPU：80286/12MHz/3.5"2HD×2/FM音源）	￥318,000	￥15,000
PC-9801RA5（CPU：80386/16MHz/5"2HD×2/40MBHDD）	￥736,000	￥25,000
PC-9801RA21（CPU：80386/20MHz/1.6MB/5"2HD×2）	￥498,000	￥25,000
PC-9801NS/T（386SL/20MHz/1.6MB/3.5"2HD×1/40MBHDD/モノクロ液晶/ノート型）	￥278,000	￥55,000
PC-9801NA40/C（CPU：486SX/20MHz/3.6MB/3.5"2HD×1/40HDD/TFT液晶/ノート型）	￥588,000	￥85,000
EPSON/PC-486NAUX2HW（486SX/33MHz/5.6MB/3.5"×2/240HDD/Win3.1/9.4"STN液晶）	￥368,000	￥88,000
IBM/PS/V Vision(2408-NMC)（486SLC2/66MHz/16MB/340HDD/サウンドカード/Win95/13"モニター一体）	￥308,000	￥68,000
富士通/FMV5DC4（Pentium/90MHz/8MB/3.5"×1/4倍CD-ROM/635MBHDD/Win3.1/一太郎6.3/1-2-3他/14400FAXモデム/15"CRT一体） 新品	￥228,000	￥118,000
富士通/FMV5DCE5A（Pentium/100MHz/8MB/3.5"×1/4倍CD-ROM/840MBHDD/Win3.1/OASYS/1-2-3他/14400FAXモデム/15"CRT一体） 新品	￥228,000	￥128,000
IBM/ThinkPad365ED(2625-J44)（Cryix5x86C/100MHz/8MB/3.5"×1外付/4倍速CD-ROM/540MBHDD/10.4"DSTNカラー液晶/Win3.1/DOS J7.0/V） 新品	OPEN	￥188,000

ディスプレイ

N5924U（14"カラー/400・750L/アナログ/0.26）	￥233,000	￥22,000
PC-KD854N（14"カラー/400L/アナログ/0.39）	￥84,800	￥12,000
PC-KD881（15"カラー/400L/アナログ/0.28）	￥118,000	￥20,000
PC-KD882（15"カラー/400L/アナログ/0.31）	￥89,800	￥18,000
PC-KH1511（15"カラー/400・750L/アナログ/0.28）	￥168,000	￥18,000
PC-TV454（15"TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35）	￥128,000	￥25,000
PC-TV455（15"TVカラー/200L/400L/アナログ/0.31）	￥147,000	￥28,000
PC-KM172（17"カラー/23.5〜66KHz/0.28）	￥198,000	￥45,000

プリンタ・プリンタオプション

PC-PR201GS（136桁/24ドット/漢字60字/秒）	￥135,000	￥32,000
PC-PR201/60（136桁/24ドット/漢字60字/秒）	￥135,000	￥35,000
PC-PR201V2（136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒）	￥298,000	￥35,000
PC-PR201X（136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒）	￥275,000	￥45,000
PC-PR201/60A（136桁/カラー24ドット/漢字60字/秒）	￥158,000	￥38,000
PC-PR201/65A（136桁/カラー漢字24ドット/漢65字/秒）	￥215,000	￥45,000
PC-PR201/80A（136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒）	￥275,000	￥55,000
PC-PR101/J400（80桁/カラーインクジェット/600DPI）	￥89,800	￥38,000
Canon/LBP-B406G（B4レーザープリンター600dpi）	￥448,000	￥78,000
NEC/PC-PR201X-04（201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー） 新品	￥50,000	￥15,000
NEC/PC-PR201-01（201/201B/201CL/201F/201F2用インクリボン5本） 新品	￥12,500	￥4,000

その他周辺機器

NEC/PC-9821N-E01（9821Ne2/Nd用50MHzCPUアップグレードボード） 新品	￥88,000	￥4,000
NEC/PC-9821N-B02（9821Es/Nf/Np/Ne2/Nd/Nm用8MBメモリ） 新品	￥60,000	￥12,000
NEC/PC-9821XA-BOI×2（An/Af/Xa/VALUESTER用増設メモリ4MB×2枚） 新品	￥66,000	￥4,000
メルコ/EMW-P8M（An/Af/Xa/VALUESTER用増設メモリ4MB×2枚）	￥23,500	￥4,000
ICM/PACK NX-500（515MB 98NOTE用ハードディスク） 新品	￥49,800	￥25,000
ICM/PACK NX-810（773MB 9821Nf/Np/Ns/Ne2/Nd/Nm用ハードディスク） 新品	￥79,800	￥28,000
I/ODATA/HDS-1G/DV PCI（1GB DOS/V PCIバス用外付ハードディスク I/F付） 新品	￥56,800	￥42,800
PIONEER/DR-UA124XP（DOS/V E-IDE 5"ベイ内蔵用 6倍速CD-ROM） 新品	OPEN	￥8,800
NEC/PC-9821CX2-E02（9821Cx2/Ce2/Cs2/Cx/Cf用1MBフロッピーディスクインターフェースボード） 新品	￥17,000	￥5,000
NEC/PC-IN700/4C（A4/400dpi/カラーイメージスキャナ） 新品	￥99,800	￥48,000
NEC/PC-9821N-JO5AU（PCMCIA/14400bps/FAXモデムカード 新品	￥48,000	￥9,800

FUJITSU 新型 FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中！ F·ESTA

FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

●Windows95インストールモデル
●一太郎Ver.6.3(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)、Word(ワープロソフト)+Excel(表計算システム)、OASYS/Win(ワープロソフト)+1-2-3(表計算システム)の3タイプ。「Orga-nizer」、「広辞苑」、「電子地図」、「筆まめ」、「駅すぱあと」、「GAMEPACK」、その他役立つソフトウェアがインストール済み！

DESKPOWER-SP
●Pentium150MHzデスクトップ・ハイパワーモデル
▶ご注文番号／B-1244
FMV5DSP25(1/2/3)(Pentium150MHz/16MRAM/1.6GHDD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥348,000▶ 現金価格 **大特価**

●Pentium150MHz、17"CRT、デスクトップ・ハイパワーモデル
▶ご注文番号／B-1245
FMV5DSP27(1/2/3)(Pentium150MHz/16MBRAM/1.6GHDD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥388,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER-TE
●Pentium133MHz、拡張性にすぐれたミドルタワー・低価格モデル
▶ご注文番号／B-1246
FMV5DTE25(1/2/3)(Pentium133MHz/16MBRAM/1.6GHDD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥358,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER-TP
●Pentium166MHz、17"CRT、ミドルタワー・ハイエンドモデル
▶ご注文番号／B-1247
FMV5DTP27(1/2/3)(Pentium166MHz/32MBRAM/2.1GHDD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥588,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER TS
●Pentium133MHz、ハイコストパフォーマンスなデスクトップ・スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1242
FMV5DSE25(1/2/3)(Pentium133MHz/16MRAM/1.2GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥308,000▶ 現金価格 **大特価**

●Pentium133MHz、17"CRT、デスクトップ・スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1243
FMV5DSE27(1/2/3)(Pentium133MHz/16MRAM/1.2GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥348,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER TS
●Pentium150MHz、17"CRT、ミドルタワー・スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1248
FMV5DTS27(1/2/3)(Pentium150MHz/16MRAM/2.1GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥438,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER TS(M)
●Pentium150MHz、17"CRT、ミドルタワーMO内蔵モデル
▶ご注文番号／B-1249
FMV5DTP2(1M/2M/3M)(Pentium150MHz/16MBRAM/2.1GHD/6倍速CD-ROM/230MO/28.8KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥488,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER CE
●セットアップ簡単、15"CRT、一体型・エントリーモデル
▶ご注文番号／B-1240
FMV5DCE2(1/2/3)(Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥278,000▶ 現金価格 **大特価**

DESKPOWER CM
●TV、MPEG再生機能搭載、マルチメディアモデル
▶ご注文番号／B-1241
FMV5DCM2(1/2/3)(Pentium120MHz/16MRAM/1GHD/6倍速CD-ROM/28.8KbpsFAXモデム/MPEG・TVチューナー/15"CRT)
標準価格￥338,000▶ 現金価格 **大特価**

※価格はお電話にてご確認下さい。

お客様一人一人をしっかりサポート

COMPUTER BANK **コンピュータバンク**

▼本社ご注文・相談デスク ☎(03)3797-1221

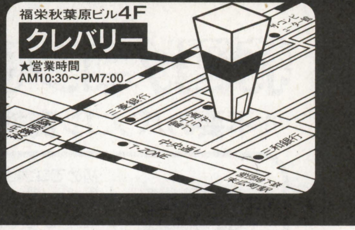
株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

営業時間／平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

パソコンショップ クレバリー

〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10：00～PM7：00

《クレバリーのホームページ》 Http://www.eden.co.jp/clevery/ E-mail:ap2t-gtu@asahi-net.or.jp

★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途）

PC-9821Ct16/F(A・B) ゲームセット

●PC-9821Ct16/F(A・B) …… 定価¥498,000
●下級生 …… 定価¥ 9,800
●GOKKO³ 完全版 …… 定価¥ 11,800
●女医・奈美子 …… 定価¥ 7,800
●GIRL2 …… 定価¥ 7,700
●同窓会 …… 定価¥ 8,800
●虜 …… 定価¥ 9,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●クリーナ …… 定価¥ 2,000
●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥564,300
セット特価 ¥359,800

24回	㊥¥10,532	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥45,000×4
42回	㊥¥13,536	(月)¥10,500×41	(ボ) なし

PC-9821Ct16/F(A・B)高級セット

●PC-9821Ct16/F(A・B) ●パソコンラック（横幅800mm・3段タイプ）
●BJC-35vⅡ（プリンタ） ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD40枚
●キーボードカバー
●マウスパッド

■合計定価¥587,600
セット特価 ¥369,800

24回	㊥¥ 9,952	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥48,000×4
42回	㊥¥11,782	(月)¥10,900×41	(ボ) なし

PC-9821Ct16/F(A・B)基本セット

●PC-9821Ct16/F(A・B) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥515,400
セット特価 ¥329,800

24回	㊥¥10,490	(月)¥10,000×23	(ボ)¥35,000×4
36回	㊥¥12,701	(月)¥10,900×35	(ボ) なし

PC-9821Xa13/W12 ゲームセット

●PC-9821Xa13/W12 …… 定価¥288,000
●15"マルチスキャンCRT …… 定価¥ 69,800
●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
●下級生 …… 定価¥ 9,800
●GOKKO³ 完全版 …… 定価¥ 11,800
●女医・美奈子 …… 定価¥ 7,800
●GIRL2 …… 定価¥ 7,700
●同窓会 …… 定価¥ 8,800
●虜 …… 定価¥ 9,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥467,900
セット特価 ¥308,000

20回	㊥¥10,540	(月)¥10,300×19	(ボ)¥50,000×3
36回	㊥¥13,748	(月)¥10,200×35	(ボ) なし

PC-9821Xa10/K8 基本セット

●PC-9821Xa10/K8 ●キーボードカバー
●PC-TM151(TV付CRT) ●マウスパッド
●Wave Star(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD20枚

限定5台

■合計定価¥399,200
セット特価 ¥199,800

12回	㊥¥10,359	(月)¥10,100×11	(ボ)¥50,000×2
24回	㊥¥ 9,904	(月)¥ 9,700×23	(ボ) なし

PC-9821Xa13/W12基本セット

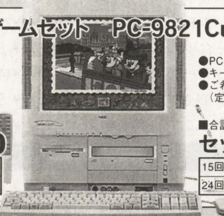
●PC-9821Xa13/W12 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥414,000
セット特価 ¥269,800

18回	㊥¥10,205	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥44,000×3
30回	㊥¥11,195	(月)¥10,700×29	(ボ) なし

PC-9821Cu10/D(A・B)ゲームセット

●PC-9821Cu10/D(A・B) ●同窓会
●下級生 ●虜
●GOKKO³ 完全版 ●マウスパッド
●女医・美奈子 ●クリーナ
●GIRL2 ●FD 40枚



■合計定価¥404,300
セット特価 ¥258,000

18回	㊥¥10,368	(月)¥10,000×17	(ボ)¥38,000×3
30回	㊥¥10,666	(月)¥10,200×29	(ボ) なし

PC-9821Cu10/D(A・B)基本セット

●PC-9821Cu10/D(A・B) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●ご希望のゲームソフト1本（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥358,200
セット特価 ¥228,000

15回	㊥¥10,667	(月)¥10,000×14	(ボ)¥52,000×2
24回	㊥¥12,259	(月)¥10,900×23	(ボ) なし

PC-9821Xa16/W30基本セット

●PC-9821Xa16/W30 ●キーボードカバー
●17"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥614,000
セット特価 ¥405,000

24回	㊥¥11,209	(月)¥10,800×23	(ボ)¥52,000×4
48回	㊥¥12,024	(月)¥10,500×47	(ボ) なし

PC-9821Xa16/W16基本セット

●PC-9821Xa16/W16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821RA-FD1(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥484,000
セット特価 ¥309,800

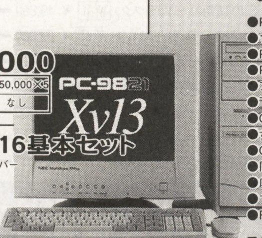
20回	㊥¥11,451	(月)¥10,300×19	(ボ)¥50,000×3
36回	㊥¥11,196	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

PC-9821Xv20/W30基本セット

●PC-9821Xv20/W30 ●キーボードカバー
●17"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥731,000
セット特価 ¥488,000

30回	㊥¥11,606	(月)¥10,900×29	(ボ)¥50,000×5
48回	㊥¥15,912	(月)¥12,600×47	(ボ) なし



PC-9821Xv13/W16基本セット

●PC-9821Xv13/W16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●クリーナ
●PC-9801-86(サウンドボード) ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥309,800

20回	㊥¥11,451	(月)¥10,300×19	(ボ)¥50,000×3
36回	㊥¥11,196	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

PC-9821Xv13/W16 ゲームセット

●PC-9821Xv13/W16 …… 定価¥348,000
●15"マルチスキャンCRT …… 定価¥ 69,800
●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
●下級生 …… 定価¥ 9,800
●GOKKO³ 完全版 …… 定価¥ 11,800
●女医・美奈子 …… 定価¥ 7,800
●GIRL2 …… 定価¥ 7,700
●同窓会 …… 定価¥ 8,800
●虜 …… 定価¥ 9,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥532,900
セット特価 ¥348,000

24回	㊥¥10,184	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥42,000×4
36回	㊥¥12,128	(月)¥11,600×35	(ボ) なし

PC-9821Xc13/S5(A・B)基本セット

●PC-9821Xc13/S5(A・B) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥364,200
セット特価 ¥248,000

18回	㊥¥10,518	(月)¥10,100×17	(ボ)¥34,000×3
30回	㊥¥11,698	(月)¥ 9,800×29	(ボ) なし

PC-9821Xc13/M7(A・B)基本セット

●PC-9821Xc13/M7(A・B) ●キーボードカバー
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥469,200
セット特価 ¥315,000

20回	㊥¥10,869	(月)¥10,800×19	(ボ)¥49,000×3
36回	㊥¥13,855	(月)¥10,400×35	(ボ) なし

98NOTEシリーズ

●PC-9821Na15/X14 .. 特価¥439,800
●PC-9821Na13/H10 .. 特価¥348,000
●PC-9821Na13/C10 .. 特価¥258,000
●PC-9821Na12/S10F 特価¥338,000
●PC-9821Na12/S8 .... 特価¥298,000
●PC-9821Nb10/S10F 特価¥258,000
●PC-9821Nb10/S8 .... 特価¥228,000
●PC-9821Nb10/5 ..... 特価¥185,000
●PC-9821La10/S8(C・D) 特価¥249,800
●PC-9821La10/5(A・B) . 特価¥159,800

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000～¥1,500／消費税別途）

PC-9821V13/S5(C2・D2) ゲームセット

●PC-9821V13/S5(C2・D2) … 定価¥308,000
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
●下級生 …… 定価¥ 9,800
●野々村病院の人々 …… 定価¥ 7,800
●女医・美奈子 …… 定価¥ 7,800
●GIRL2 …… 定価¥ 7,700
●同窓会 …… 定価¥ 8,800
●虜 …… 定価¥ 9,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥414,100
セット特価 ¥279,800

18回	㊥¥10,211	(月)¥10,000×17	(ボ)¥47,000×3
30回	㊥¥12,512	(月)¥11,100×29	(ボ) なし

PC-9821V13/S5(C2・D2)基本セット

●PC-9821V13/S5(C2・D2) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥364,200
セット特価 ¥245,000

18回	㊥¥10,534	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥34,000×3
30回	㊥¥11,075	(月)¥ 9,700×29	(ボ) なし

PC-9821V12/S5R(C・D)ゲームセット

●PC-9821V12/S5R(C・D) ●GOKKO³ 完全版
●PC-9801-86(サウンドボード) ●女医・美奈子
●アンプ内蔵スピーカ ●GIRL2
●マウスパッド ●虜
●FD40枚 ●下級生
●同窓会

限定5台

■合計定価¥408,100
セット特価 ¥248,000

18回	㊥¥10,182	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥36,000×3
30回	㊥¥12,285	(月)¥ 9,800×29	(ボ) なし

PC-9821V16/S5(C2・D2)ゲームセット

●PC-9821V16/S5(C2・D2) ●野々村病院の人々
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●女医・美奈子
●PC-9801-86(サウンドボード) ●同窓会
●アンプ内蔵スピーカ ●虜
●マウスパッド ●FD40枚 ●下級生
●GIRL2

■合計定価¥474,100
セット特価 ¥309,800

20回	㊥¥10,689	(月)¥10,400×19	(ボ)¥50,000×3
36回	㊥¥12,380	(月)¥10,300×35	(ボ) なし

PC-9821V16/S5(C2・D2)基本セット

●PC-9821V16/S5(C2・D2) ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥424,200
セット特価 ¥275,000

18回	㊥¥10,070	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥46,000×3
30回	㊥¥11,501	(月)¥10,900×29	(ボ) なし

PC-9821V13/M7(C2・D2) ゲームセット

●PC-9821V13/M7(C2・D2) 定価¥408,000
●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
●PC-9801-86(サウンドボード) 定価¥ 25,000
●アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥ 5,800
●下級生 …… 定価¥ 9,800
●野々村病院の人々 …… 定価¥ 7,800
●女医・美奈子 …… 定価¥ 7,800
●GIRL2 …… 定価¥ 7,700
●同窓会 …… 定価¥ 8,800
●虜 …… 定価¥ 9,800
●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
●FD 40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥519,100
セット特価 ¥349,800

24回	㊥¥ 9,942	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥42,000×4
42回	㊥¥10,751	(月)¥10,300×41	(ボ) なし

PC-9821V13/M7(C2・D2)基本セット

●PC-9821V13/M7(C2・D2) ●キーボードカバー
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥469,200
セット特価 ¥315,000

20回	㊥¥10,269	(月)¥10,200×19	(ボ)¥53,000×3
36回	㊥¥13,855	(月)¥10,400×35	(ボ) なし

PC-9821V16/M7(C2・D2)基本セット

●PC-9821V16/M7(C2・D2) ●キーボードカバー
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥661,200
セット特価 ¥369,800

24回	㊥¥ 9,965	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥48,000×4
42回	㊥¥13,441	(月)¥10,800×41	(ボ) なし

PC-9821V20/M7(C2・D2)ゲームセット

●PC-9821V20/M7(C2・D2) ●GOKKO³ 完全版
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●女医・美奈子
●PC-9801-86(サウンドボード) ●同窓会
●アンプ内蔵スピーカ ●虜
●マウスパッド ●FD40枚 ●下級生
●GIRL2

■合計定価¥805,100
セット特価 ¥438,000

30回	㊥¥10,170	(月)¥10,000×29	(ボ)¥44,000×5
48回	㊥¥11,748	(月)¥11,400×47	(ボ) なし

PC-9821V20/M7(C2・D2)基本セット

●PC-9821V20/M7(C2・D2) ●キーボードカバー
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●マウスパッド
●PC-9801-86(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥751,200
セット特価 ¥399,800

24回	㊥¥11,193	(月)¥10,900×23	(ボ)¥50,000×4
48回	㊥¥10,544	(月)¥10,400×47	(ボ) なし

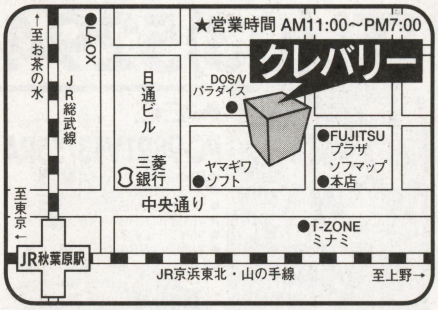
「秋葉原2号店」12月6日(金)11:00・オープン予定!!

12月6日(金)〜8日(日)の3日間・オープニングセール開催!!

★オープニングセール期間中は総額1億円分の商品を秋葉原No.1プライスにて一挙に大放出いたします!

★1F:DOS/Vフロア・2F:98フロアの各階で先着100名様(合計200名様)に記念品をプレゼント!

★12月6日〜8日のオープニングセール期間中にご来店頂いたお客様に限り
クレジット金利0%(12回払いまで)の分割払いもご利用頂けます。
(15〜60回払いはオープン特別金利にてご奉仕いたします。銀行印・身分証明書必要)



★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

IBM Aptiva & FUJITSU FMV-DESK POWER

IBM Aptivaシリーズ

- Aptiva J3A 特価¥223,000
- Aptiva J3X 特価¥223,000
- Aptiva J3C 特価¥249,800
- Aptiva J3Y 特価¥249,800
- Aptiva J3E 特価¥285,000
- Aptiva J3Z 特価¥285,000
- Aptiva H5E 特価¥309,800
- Aptiva H6D 特価¥309,800
- Aptiva H6E 特価¥365,000
- Aptiva H7E 特価¥399,800

DESK POWER SEゲームセット

17inch

- FMV5DSE2・71/73
- GOKKO³ 完全版
- 女医・奈美子
- 野々村病院の人々
- Making Candy
- 虜
- 同窓会
- マウスパッド
- クリーナ
- FD40枚

■合計定価¥412,400
セット特価 ¥279,800

18回	㊗¥10,047	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥48,000×3
30回	㊗¥11,925	(月)¥11,100×29	(ボ) なし

DESK POWER SEプリンタセット

17inch

- FMV5DSE2・71/73
- MJ-510C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- FMV入門ビデオ
- 人気CD-ROMソフト(サービス品)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

超特価!! 限定5台

■合計定価¥406,000
セット特価 ¥259,800

18回	㊗¥11,090	(月)¥10,000×17	(ボ)¥39,000×3
30回	㊗¥11,641	(月)¥10,300×29	(ボ) なし

DESK POWER SE ゲームセット

15inch

FMV5DSE2・51/53	定価¥308,000
同窓会	定価¥ 8,800
GOKKO³ 完全版	定価¥ 11,800
女医・美奈子	定価¥ 7,800
野々村病院の人々	定価¥ 7,800
Making Candy	定価¥ 7,800
虜	定価¥ 9,800
マウスパッド	定価¥ 2,800
クリーナ	定価¥ 2,000
FD40枚	定価¥ 5,800

■合計定価¥372,400
セット特価 ¥239,800

18回	㊗¥ 9,933	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥33,000×3
30回	㊗¥11,357	(月)¥ 9,500×29	(ボ) なし

DESK POWER SEプリンタセット

15inch

- FMV5DSE2・51/53
- MJ-510C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚
- 人気CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥366,000
セット特価 ¥219,800

15回	㊗¥10,356	(月)¥10,000×14	(ボ)¥49,000×2
24回	㊗¥12,642	(月)¥10,600×23	(ボ) なし

DESK POWER CEプリンタセット

- FMV5DCE2・1/3
- MJ-510C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- FMV入門ビデオ
- 人気CD-ROMソフト(サービス品)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

超特価!! 限定3台

■合計定価¥336,000
セット特価 ¥209,800

15回	㊗¥ 9,822	(月)¥ 9,700×14	(ボ)¥45,000×2
24回	㊗¥10,994	(月)¥10,100×23	(ボ) なし

DESK POWER TSプリンタセット

- FMV5DTS2・71/73
- MJ-510C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚
- 人気CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥496,000
セット特価 ¥319,800

20回	㊗¥10,602	(月)¥10,500×19	(ボ)¥53,000×3
36回	㊗¥13,133	(月)¥10,600×35	(ボ) なし

DESK POWER TPプリンタセット

- FMV5DTP2・71/73
- MJ-510C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚
- 人気CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥650,000
セット特価 ¥428,000

30回	㊗¥10,741	(月)¥ 9,900×29	(ボ)¥42,000×5
48回	㊗¥12,870	(月)¥11,100×47	(ボ) なし

DESK POWER SPプリンタセット

15inch

- FMV5DSP2・51/53
- MJ-510C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚
- 人気CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥406,000
セット特価 ¥259,800

18回	㊗¥11,090	(月)¥10,000×17	(ボ)¥39,000×3
30回	㊗¥11,641	(月)¥10,300×29	(ボ) なし

DESK POWER SPプリンタセット

17inch

- FMV5DSP2・71/73
- MJ-510C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚
- 人気CD-ROMソフト(サービス品)

■合計定価¥446,000
セット特価 ¥288,000

18回	㊗¥10,796	(月)¥10,300×17	(ボ)¥48,000×3
36回	㊗¥10,466	(月)¥ 9,600×35	(ボ) なし

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

NEC	PC-KM153R	特価¥ 32,800
NEC	PC-KM155	特価¥ 54,800
NEC	PC-KM175	特価¥ 79,800
NEC	PC-TM151	特価¥ 39,800
NEC	PC-TM171	特価¥ 88,000
iiyama	MF-8515F	特価¥ 33,800
iiyama	MF-8517E	特価¥ 56,800
iiyama	MF-8617E	特価¥ 60,800
iiyama	MT-8617E	特価¥ 70,800
SONY	CPD-15SF8	特価¥ 47,800
SONY	CPD-17SF8R	特価¥ 74,800
三菱	RD-17GXⅡ	特価¥ 73,800

プリンタ

EPSON	MJ-510C	特価¥ 20,980
EPSON	MJ-810C	特価¥ 34,800
EPSON	MJ-910C	特価¥ 45,500
EPSON	MJ-3000C	特価¥ 69,800
EPSON	MJ-5100C	特価¥108,000
EPSON	LP-700W(レーザー)	特価¥ 49,800
Canon	BJC-210J	特価¥ 19,800
Canon	BJC-35V	特価¥ 26,800
Canon	BJC-410J	特価¥ 28,500
Canon	BJC-455J	特価¥ 52,800
Canon	BJC-610JW	特価¥ 44,800
Canon	LBP-210(レーザー)	特価¥ 42,800
NEC	PICTY200	特価¥ 31,800
NEC	PC-PR201/40	特価¥ 36,800
富士通	XJ-300	特価¥ 17,500
ALPS	MD-4000J	特価¥ 65,800
ALPS	MD-2010J	特価¥ 49,800

増設メモリ

I・O	NE-EDO-8MX2(新98バリュー)	特価¥ 15,980
I・O	NE-EDO-16MX2(新98バリュー)	特価¥ 29,800
I・O	NE-EDO-32MX2(新98バリュー)	特価¥ 56,500
I・O	NE-ECC-8MX2(新98メイト)	特価¥ 18,300
I・O	NE-ECC-16MX2(新98メイト)	特価¥ 33,580
I・O	NE-ECC-32MX2(新98メイト)	特価¥ 63,300
I・O	NE-SIMXA-4MX2(98Pentium)	特価¥ 10,600
I・O	NE-SIMXA-8MX2(98Pentium)	特価¥ 18,300
I・O	NE-SIMXA-16MX2(98Pentium)	特価¥ 33,580
I・O	NE-SIMXB-4MX2(98Pentium)	特価¥ 8,980
I・O	NE-SIMXB-8MX2(98Pentium)	特価¥ 15,980
I・O	NE-SIMXB-16MX2(98Pentium)	特価¥ 29,800
I・O	NE-SIM32-H4M(フェロー/メイト)	特価¥ 5,180
I・O	NE-SIM32-H8M(フェロー/メイト)	特価¥ 8,980
I・O	NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト)	特価¥ 15,980
I・O	NE-SIM32-H32M(フェロー/メイト)	特価¥ 29,800
I・O	NE-SIM36-H4M(フェロー/メイト)	特価¥ 6,380
I・O	NE-SIM36-H8M(フェロー/メイト)	特価¥ 10,600
I・O	NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト)	特価¥ 18,300
I・O	NE-SIM36-H32M(フェロー/メイト)	特価¥ 33,580
I・O	Cb234-8M(Cb2)	特価¥ 11,800
I・O	Cb234-16M(Cb2)	特価¥ 18,800
I・O	Cx34-8M(Cx/Ce2/Cs2)	特価¥ 13,500
I・O	Cx34-16M(Cx/Ce2/Cs2)	特価¥ 21,300
I・O	Nb64-8M(Na12/Nb10/La10)	特価¥ 9,800
I・O	Nb64-16M(Na12/Nb10/La10)	特価¥ 16,800
I・O	Nb64-32M(Na12/Nb10/La10)	特価¥ 30,500
I・O	EDO326-4MX2(DOS/V・EDO)	特価¥ 8,980
I・O	EDO326-8MX2(DOS/V・EDO)	特価¥ 15,980
I・O	EDO326-16MX2(DOS/V・EDO)	特価¥ 29,800
I・O	EDO326-32MX2(DOS/V・EDO)	特価¥ 56,500
メルコ	EMH-8MG(新98バリュー/EDO)	特価¥ 9,280
メルコ	EMH-16MG(新98バリュー/EDO)	特価¥ 15,800
メルコ	EMH-32MG(新98バリュー/EDO)	特価¥ 28,800
メルコ	EMH-64MG(新98バリュー/EDO)	特価¥ 54,000
メルコ	EMH-E8MG(新98メイト/ECC)	特価¥ 10,800
メルコ	EMH-E16MG(新98メイト/ECC)	特価¥ 18,000
メルコ	EMH-E32MG(新98メイト/ECC)	特価¥ 32,500
メルコ	EMH-E64MG(新98メイト/ECC)	特価¥ 60,800
メルコ	EMW-P8MG(98Pentium)	特価¥ 9,280
メルコ	EMW-P16MG(98Pentium)	特価¥ 15,800
メルコ	EMW-P32MG(98Pentium)	特価¥ 28,800
メルコ	EMW-P64MG(98Pentium)	特価¥ 54,000
メルコ	EMF-P4MG(フェロー/メイト)	特価¥ 5,980
メルコ	EMF-P8MG(フェロー/メイト)	特価¥ 9,280
メルコ	EMF-P16MG(フェロー/メイト)	特価¥ 15,800
メルコ	EMF-P32MG(フェロー/メイト)	特価¥ 28,800
メルコ	ENB-8MG(98ラヴィ・エール)	特価¥ 10,000
メルコ	ENB-16MG(98ラヴィ・エール)	特価¥ 16,500
メルコ	ENB-32MG(98ラヴィ・エール)	特価¥ 29,500
メルコ	VMH-8MG(DOS/V・EDO)	特価¥ 9,280
メルコ	VMH-16MG(DOS/V・EDO)	特価¥ 15,800
メルコ	VMH-32MG(DOS/V・EDO)	特価¥ 28,800
メルコ	VMH-64MG(DOS/V・EDO)	特価¥ 54,000
メルコ	VMH-E16MG(DOS/V・ECC)	特価¥ 18,800
メルコ	VMH-E32MG(DOS/V・ECC)	特価¥ 33,800
メルコ	VMC-W8MG(DOS/V・パリ無)	特価¥ 9,800
メルコ	VMC-W16MG(DOS/V・パリ無)	特価¥ 16,500
メルコ	VMC-W32MG(DOS/V・パリ無)	特価¥ 29,980
メルコ	VMB-W8MG(DOS/V・パリ有)	特価¥ 11,300
メルコ	VMB-W16MG(DOS/V・パリ有)	特価¥ 18,800
メルコ	VMB-W32MG(DOS/V・パリ有)	特価¥ 33,800

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

メルコ	DSC-N1000N(I/F付)	特価¥ 38,000
メルコ	DSC-N2000N(I/F付)	特価¥ 44,800
I・O	HDV-2G(外付)	特価¥ 39,800
I・O	HDV-2G/98Ⅲ(I/F付)	特価¥ 45,500
I・O	HDV-2G/PCI(I/F付)	特価¥ 51,800
I・O	HDNS-1G(98ノート)	特価¥ 39,800

CD-ROM・MO・ZIP・PD

I・O	CDP-TX6/PCIDE(6倍速ノート)	特価¥ 30,500
I・O	CDV-NX8(8倍速)	特価¥ 24,800
I・O	CDV-NX8/PCSC(8倍速ノート)	特価¥ 32,800
I・O	CDV-AB8(8倍速ファイルベイ)	特価¥ 20,500
メルコ	CDI-8FB(ファイルベイ)	特価¥ 20,800
メルコ	CDS-S10(10倍速)	特価¥ 26,000
メルコ	CDS-S10C(10倍速ノート)	特価¥ 33,800
TEAC	MO-640(MO)	特価¥ 88,000
I・O	RM-MO230F-L(MO)	特価¥ 46,800
Panasonic	LF-1001JB(PD)	特価¥ 58,800
EPSON	EZ-110A	特価¥ 19,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

NEC	PC-FD321DH	特価¥ 16,800
NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥ 13,000
NEC	PC-9821XA-E02	特価¥ 13,000
NEC	PC-9821CB2-E01	特価¥ 13,000
NEC	PC-9821CX2-E01	特価¥ 13,000
R&D	FDD-3SZ(3.5"1FDD)	特価¥ 13,500
R&D	FDD-3WZ(3.5"2FDD)	特価¥ 20,500
R&D	FDD-5SZ(5"1FDD)	特価¥ 17,800
R&D	FDD-5WZ(5"2FDD)	特価¥ 26,800
R&D	FDD-1MX(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

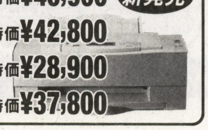
マルチメディア

ヤマハ	YST-M5(スピーカ)	特価¥ 5,980
NEC	PC-9801-117(MPEG)	特価¥ 30,000
NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥ 17,800
NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥ 19,800
FUJIFILM	DS-7(デジタルカメラ)	特価¥ 54,800
エプソン	CP-100(デジタルカメラ)	特価¥ 43,800
カノープス	Power Window 3DV	特価¥ 29,800
カノープス	Power Window T64V MP	特価¥ 25,800
キュービジョン	Wave SMIT	特価¥ 24,000
キュービジョン	Wave Star	特価¥ 18,800
キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥ 14,800
αデータ	AD-PCS2(SCSI-2カード)	特価¥ 7,980
I・O	GV-MTV/98	特価¥ 34,800

スキャナ、モデム & ソフト他

EPSON	FS-1200WIN	特価¥ 47,500
EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥ 39,800
Canon	CanoScan300(スキャナ)	特価¥ 35,800
Canon	CanoScan600(スキャナ)	特価¥ 81,800
マイクロテック	ScanMaker E3(スキャナ)	特価¥ 36,800
マイクロテック	ScanMaker E6(スキャナ)	特価¥ 66,800
SHARP	JX-250W2(スキャナ)	特価¥ 51,980
Nissei	64DE-INT(TA)	特価¥ 25,800
I・O	TA-B64DSU(TA)	特価¥ 31,800
NEC	Aterm IT-45DSU(TA)	特価¥ 45,800
NEC	Aterm IT-45(TA)	特価¥ 29,800
NEC	PC-9801-120(モデムボード)	特価¥ 23,800
ヒューコム	HUCOM-EX/W(28.8Kモデム)	特価¥ 13,800
マイクロコム	V.34ESⅡ-W(28.8Kモデム)	特価¥ 13,800
マイクロコム	DESK Porte 336S-W(33.6Kモデム)	特価¥ 18,800
Panasonic	TO-BXF336W(33.6Kモデム)	特価¥ 19,800
Panasonic	TO-CAF336W(モデムカード)	特価¥ 28,800
OMRON	ME3314B(33.6Kモデム)	特価¥ 21,800
OMRON	ME3314C(33.6Kモデムカード)	特価¥ 29,800
アイワ	PV-BW288WW(33.6Kモデム)	特価¥ 19,800
マイクロソフト	OFFICE95 スタンダード	特価¥ 26,500
マイクロソフト	OFFICE95 インターネット	特価¥ 33,000
マイクロソフト	Windows95アップグレード(CD)	特価¥ 9,980
マイクロソフト	Windows95アップグレード(FD)	特価¥ 11,800
マイクロソフト	Windows95(FD)	特価¥ 19,800
マイクロソフト	Microsoft PLUS	特価¥ 4,800
NEC	ユースフルパック	特価¥ 2,980
NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥ 16,800
NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
ジャスト	一太郎Ver7 キャンペーン版	特価¥ 16,800
Netscape	ネットスケープナビゲータ2.02	特価¥ 4,800
	パソコンチェアー	特価¥ 9,980

Canon Wonder BJシリーズ



- BJC-620JW 特価¥46,900 新発売
- BJC-420J 特価¥42,800
- BJC-240J 特価¥28,900
- BJC-35VⅡ 特価¥37,800

(A)

- 650(W)×700(D)×1,351(H)mm
- 17インチモニタ対応

特価¥9,800

(B)

- 650(W)×700(D)×1,351(H)mm
- やさしい色合いの木目調
- スライド式マウステーブル

特価¥12,800

●全国通販● IMPACT! インパクト!

パソコン・周辺機器

年中無休 AM10:00～PM7:00
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

TEL(03)5294-3741　FAX(03)5294-3744

FAXでのお見積りもお気軽にご利用下さい

お買得!インパク特価! 売切御免

NEC PC-9821V13/S5RA
- Pentium（133MHz）
- メモリ 16MB
- HDD 850MB
- 4倍速CD-ROM内蔵
- 15インチCRT
- WINDOWS95、一太郎V6.3、LOTUSインストールモデル

在庫限り 標準価格¥328,000 **¥174,800**

NEC PC-9821V12/S7RC
- Pentium（120MHz）
- メモリ 16MB
- HDD 850MB
- 4倍速CD-ROM内蔵
- 17インチCRT
- 28.8kbps FAXモデム
- WINDOWS95、一太郎V6.3、LOTUSインストールモデル

在庫限り 標準価格¥363,000 **¥185,000**

NEC PC-9821V10/S7KA
- Pentium（100MHz）
- メモリ 16MB
- HDD 850MB
- 4倍速CD-ROM内蔵
- 17インチCRT
- 外付28.8kbps FAXモデム
- WINDOWS95、一太郎V6.3、LOTUSインストールモデル

在庫限り **¥145,000**

NEC PC-9821La10/5B
- Pentium（100MHz）
- メモリ 8MB
- HDD 540MB
- 9.5インチTFTカラー液晶
- 外付3.5インチFDD
- WINDOWS95、MS-EXCEL、MS-WORDインストールモデル

在庫限り 標準価格¥328,000 **¥159,800**

NEC PC-9821La7/D5B
- Pentium（75MHz）
- メモリ 8MB
- HDD 540MB
- 8.4インチSTNカラー液晶
- 外付3.5インチFDD
- WINDOWS95、MS-EXCEL、MS-WORDインストールモデル

在庫限り 標準価格¥298,000 **¥147,800**

パソコン本体

NEC	PC-9821Ct16/FA・B	¥498,000→	¥299,800
	PC-9821Cu10/DA・B	¥338,000→	¥200,800
	PC-9821V20M7C2・D2	¥690,000→	¥352,800
	PC-9821V20M7E2・F2	¥720,000→	¥374,000
	PC-9821V16/M7C2・D2	¥600,000→	¥318,000
	PC-9821V13/M7C2・D2	¥408,000→	¥269,000
	PC-9821V16/S5C2・D2	¥368,000→	¥226,500
	PC-9821V13/S5C2・D2	¥308,000→	¥196,500
	PC-9821V13/S5E2・F2	¥338,000→	¥216,800
	PC-9821Xv20/W30	¥580,000→	¥405,000
	PC-9821Xv13/W16	¥348,000→	¥243,500
	PC-9821Xa16/W30	¥468,000→	¥327,000
	PC-9821Xa16/W16	¥358,000→	¥250,500
	PC-9821Xa13/W12	¥288,000→	¥201,500
	PC-9821Xc13/M7A・B	¥408,000→	¥285,000
	PC-9821Xc13/S5A・B	¥308,000→	¥215,000
	PC-9821Ra20/N12	¥398,000→	¥278,000
	PC-9821Cx13/S5TA・B	¥398,000→	¥183,000
	PC-9821Cx13/S7MA・B	¥478,000→	¥239,800
	PC-9821Cr13/TA・B	¥398,000→	¥278,000
	PC-9821La10/8A・B	¥368,000→	¥207,500
	PC-9821La10/S8C・D	¥410,000→	¥274,500
	PC-9821La10/5A	¥328,000→	¥165,000
	PC-9821Nb10/S10F	¥418,000→	¥292,000
	PC-9821Nb10/S8	¥368,000→	¥257,000
	PC-9821Nb10/5	¥298,000→	¥179,800
	PC-9821Na12/S10F	¥538,000→	¥350,000
	PC-9821Na12/S8	¥488,000→	¥280,000
	PC-9821Na13/H10	¥720,000→	¥325,000
	PC-9821Na13/C10	¥630,000→	¥275,000
	PC-9821Na15/X14	¥750,000→	¥525,000
EPSON	VM520TP（vividyTOWER）	オープンプライス→	¥365,000
	VM516TP（vividyTOWER）	オープンプライス→	¥275,000
	VM516T（vividyTOWER）	オープンプライス→	¥255,000
	VM516TS17（vividyTOWER）	オープンプライス→	¥305,000
	VN513ET（vividyNOTE）	¥598,000→	¥372,000
	VN512ET（vividyNOTE）	¥518,000→	¥325,000
TOSHIBA	PA1225JT	¥178,000→	¥125,000
	PA1225JA	¥198,000→	¥135,000
	PA1224JS	¥288,000→	¥211,000
	PA1224JT	¥348,000→	¥255,000
	PA1225JS	¥378,000→	¥255,000
	PA1225JD	¥438,000→	¥288,000
	PA1125JT	¥328,000→	¥239,800
	PA1124JW	¥558,000→	¥406,000
	PA1221JW	¥588,000→	¥430,000
	PA1219JW	¥898,000→	¥483,000
COMPAQ	PRESARIO7660	オープンプライス→	¥219,800
	★ARMADA1120T	¥283,000→	¥212,000
	★ARMADA4110	¥338,000→	¥253,000
	★ARMADA4120T	¥438,000→	¥328,000
	★ARMADA4130T	¥498,000→	¥373,000
IBM	2606-KF8	オープンプライス→	¥298,000
	2640-FJE	¥598,000→	¥428,000
	2640-EJA	¥498,000→	¥348,000
	2640-5JA	¥378,000→	¥232,500
	★Aptiva J3A	オープンプライス→	¥230,000
	★Aptiva J3X	オープンプライス→	¥230,000
	★Aptiva J3C	オープンプライス→	¥258,000
	★Aptiva J3Y	オープンプライス→	¥258,000
	★Aptiva J3E	オープンプライス→	¥295,000
	★Aptiva J3Z	オープンプライス→	¥295,000
	★Aptiva H5E	オープンプライス→	¥322,800
	★Aptiva H6D	オープンプライス→	¥322,800
	★Aptiva H6E	オープンプライス→	¥378,000
	★Aptiva H7E	オープンプライス→	¥415,000
SHARP	PC-A360M（Mebius）	¥470,000→	¥353,000
	PC-W100（Mebius）	¥480,000→	¥364,800
	PC-W100D（Mebius）	¥370,000→	¥281,500
	MN-5000D（Mebius）	¥370,000→	¥281,500
	MN-7250（Mebius）	¥650,000→	¥494,000
	MN-7230（Mebius）	¥580,000→	¥440,800
	MN-7030（Mebius）	¥530,000→	¥402,800
Panasonic	CF-32KPX	¥398,000→	¥268,000
	CF100A	¥298,000→	¥180,000
	★AL-N1T513J5	¥398,000→	¥295,000
FUJITSU	FMV5DCE2（1/2/3）	¥278,000→	¥171,800
	FMV5DSE25（1/2/3）	¥308,000→	¥198,000
	FMV5DSE27（1/2/3）	¥348,000→	¥225,000
	FMV5DSP25（1/2/3）	¥348,000→	¥215,000
	FMV5DSP27（1/2/3）	¥388,000→	¥239,800
	FMV5DTE25（1/2/3）	¥358,000→	¥210,000
	FMV5DTS27（1/2/3）	¥438,000→	¥257,000
	FMV5DTS2（1/2/3）M	¥488,000→	¥286,500
	FMV5DTP27（1/2/3）	¥588,000→	¥345,500

掲載の価格は10月18日現在のものです
最新の価格は☎で お問い合わせ下さい

ディスプレイ

NEC	PC-KM155	¥79,800→	¥54,800
	PC-KM175	¥118,000→	¥82,000
	PC-TM171	¥128,000→	¥96,000
	在庫限り PC-TM151	¥79,800→	¥35,800
飯山	MF-8515F	¥39,800→	¥33,800
	MF-8615F	¥49,800→	¥37,500
	MF-8517E	¥69,800→	¥55,500
	MF-8617E	¥79,800→	¥59,800
	MF-8617ES	¥84,800→	¥64,500
	MT-8617ES	¥94,800→	¥74,800
	MT-8617E	¥89,800→	¥69,500
	MT-8521E	¥198,000→	¥169,800
	MF8221E	¥168,000→	¥144,500
三菱	RD-15M	¥59,800→	¥35,800
	RD-17GⅡ	¥190,000→	¥89,800
	在庫限り RD-17F	¥99,800→	¥49,800
	RD-17GXⅡ	¥128,000→	¥70,800
	RD-17M	¥89,800→	¥59,800
ロジテック	LCM-17EX	¥79,800→	¥58,800
	LCM-15FX	¥49,800→	¥36,500
ソニー	CPD-15SF8	¥64,800→	¥47,800
	CPD-17SF8R	¥99,800→	¥73,800
	CPD-20SFⅡ	¥298,000→	¥177,800
ナナオ	FlexScan E57T	¥190,000→	¥129,800
	FlexScan E35F	¥85,000→	¥54,800
	FlexScan E53F	¥120,000→	¥77,800

掲載の価格は10月18日現在のものです
最新の価格は☎で お問い合わせ下さい

デジタルカメラ

エプソン	CP-100	¥69,800→	¥29,800
カシオ	QV-10A（キット別売）	¥49,800→	¥37,500
	QV-30（キット別売）	¥69,500→	¥52,000
	QV-100	¥63,000→	¥47,800
コダック	DC20	¥39,800→	¥28,500
	DC40	¥99,800→	¥77,500
	DC50ズーム	¥148,000→	¥115,000
チノン	ES-1000	¥39,800→	¥27,800
	ES-3000	¥124,800→	¥58,800
リコー	DC-2	¥69,800→	¥56,000
	DC-2L	¥85,800→	¥68,500
富士フイルム	DS-7（キット別売）	¥69,800→	¥51,800
キャノン	★PowerShot600	¥128,000→	¥92,800
ソニー	★DSC-F1	¥88,000→	¥69,800
	★DKC-D5PRO	¥198,000→	¥155,000

スキャナ

エプソン	GT-5000WINP+双方向パラレルI/Fセット	¥69,800→	¥46,000
	GT-5000WINS	¥59,800→	¥39,800
	GT-8500WIN	¥99,800→	¥59,500
	★GT-9500WIN	¥148,000→	¥99,800
	FS-1200WINP	¥69,800→	¥48,800
	FS-1200WINS	¥69,800→	¥48,800
キャノン	CanoScan300	¥49,800→	¥35,800
	CanoScan600	¥114,800→	¥82,800
シャープ	JX-250P	¥69,800→	¥51,000
	JX-250N	¥69,800→	¥51,000

最新の特価情報は FAXサービスで
03-3440-0222
BOX番号 1484

プリンタ

アルプス	MD-2010S/J	¥69,800→	¥52,000
	MD-4000S/J	¥89,800→	¥64,800
キャノン	BJC-210J	¥29,800→	¥18,500
	在庫限り BJC-400J	¥59,800→	¥24,800
	BJC-410J	¥59,800→	¥28,000
	BJC-455J	¥79,800→	¥55,800
	★BJC-240J	¥39,800→	¥29,800
	★BJC-420J	¥59,800→	¥43,800
	★BJC35VⅡ	¥54,800→	¥39,800
	★BJC620JW	¥69,800→	¥50,800
	LBP-720	¥188,000→	¥133,800
	LBP-210	¥59,800→	¥42,800
	LBP-310	¥79,800→	¥56,800
エプソン	LP-700W	¥69,800→	¥44,800
	LP-8200	¥188,000→	¥132,000
	LP-1700	¥108,000→	¥75,500
	MJ-5100C	¥148,000→	¥103,800
	MJ-3000C	¥99,800→	¥71,800
	MJ-910C	¥89,800→	¥44,500
	MJ-510C	¥39,800→	¥19,500
	MJ-810C	¥59,800→	¥29,500
	VP-1100	¥69,800→	¥43,500
NEC	★PICTY80L	¥27,800→	¥20,000
	在庫限り PICTY180	¥64,800→	¥15,800
	PICTY200	¥49,800→	¥28,500
	★PICTY300	¥59,800→	¥39,800
	PICTY400	¥89,800→	¥49,500

ハードディスク

ロジテック	SHD-2000U	¥63,800→	¥41,800
	SHD-BA1000U	¥43,800→	¥31,800
	SHD-BA1000P	¥49,800→	¥35,500
	SHD-2000NB	¥69,800→	¥47,500
	SHD-2000NP	¥87,000→	¥54,500
	SHD-1000NP	¥63,800→	¥46,000
メルコ	DSC-N1200N	¥49,000→	¥39,000
	DSC-D1200P	¥55,800→	¥44,500
I・Oデータ	HDV-2G	¥49,800→	¥38,800
	HDV-2G/98Ⅲ	¥56,800→	¥44,000
	HDV-2G/SPCI	¥64,800→	¥50,500

●全品新品、安心のメーカー保証付!!●

CD-ROMドライブ

メルコ	CDI-8FB	¥24,800→	¥19,800
	CDS-S10	¥32,800→	¥26,300
	CDS-D10C	¥42,800→	¥34,200
I・Oデータ	CDV-NX8	¥29,800→	¥23,800
	CDP-TX6/PCIDE	¥37,800→	¥30,000
松下	★KXL-783A	¥49,800→	¥37,800

MOドライブ

ロジテック	LMO-480H	¥68,000→	¥53,800
	LMO420S	¥62,000→	¥47,800
	LMO-420NB	¥72,000→	¥54,500
	LMO-400F	¥56,800→	¥43,800
	LMO-640	¥118,000→	¥85,800
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥59,800→	¥43,500

FDドライブ

ロジテック	LFD-331X	¥19,800→	¥13,500
	SFD-331MX	¥17,000→	¥12,000
オウルテック	FD-532	¥39,800→	¥27,000
	FD-501	¥21,800→	¥16,000
R&D	FLB-3X	¥14,000→	¥10,500
	FDD-3SZ	¥22,000→	¥12,000
	FDD-3WZ	¥33,000→	¥19,000

無停電電源

オムロン	BX350	¥24,800→	¥19,500
	BX500	¥34,800→	¥27,000

モデム

オムロン	★ME3314B	¥28,800→	¥21,800
	ME2814BⅡ	¥29,800→	¥22,800
	★ME3314C	¥38,800→	¥29,000
サン電子	★MS336EF-W	¥21,800→	¥17,000
	★MS336AF-W	¥26,800→	¥19,800
NEC	COMSTARZ MULTI 288	¥21,000→	¥16,000
	★COMSTARZ MULTI 336	¥26,000→	¥20,800
TDK	DF2814C	¥44,800→	¥34,000
	DF2814BZ	¥39,800→	¥25,800
	DF3314EX	¥39,800→	¥30,500
ロジテック	★LFM-336US	¥19,800→	¥15,500
ソニー	SMD-V340W	¥39,800→	¥18,000
	SMD-V341W	¥69,800→	¥40,800
I・Oデータ	★DFM-336	¥29,800→	¥23,800
	★DFML-336	¥19,800→	¥15,800
	PCML-288	¥29,800→	¥23,800
	PC-FM288	¥36,000→	¥28,000

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150（A3）	¥128,000→	¥95,000
	GRX-3500（A1）	¥395,000→	¥293,800
	PNC-910（カッティング）	¥198,000→	¥150,800
	PNC-1210（カッティング）	オープンプライス→	¥477,800
グラフテック	FP-9100（A1）	¥840,000→	¥560,000
	GX-3100（A1）	¥945,000→	¥630,000
	MP-5300（A3）	¥198,000→	¥141,800
HP	★デザインジェット330（A1）	¥278,000→	¥198,000
	★デザインジェット330（A0）	¥428,000→	¥304,800
	★330用カラーUPグレードキット	¥128,000→	¥95,800
	★デザインジェット350C（A1）	¥378,000→	¥268,800
	★デザインジェット350C（A0）	¥528,000→	¥374,800
	デザインジェット600（A1）	¥598,000→	¥428,000
	デザインジェット750C（A1）	¥798,000→	¥570,000

デスクトップミュージック

ローランド	★ミュージ郎 SC-88PRO	¥99,800→	¥77,800
	★ミュージ郎 SC-88VL	¥79,800→	¥62,800
	★ミュージ郎 SC-88ST/SP	¥67,000→	¥52,500
	★ミュージ郎 SC-88ST	¥59,800→	¥46,800
	ミュージくん	¥38,000→	¥29,500
	ミュージ郎 SK-50	¥75,000→	¥58,500
	★ミュージ郎 XP-10Ⅱ	¥79,800→	¥62,000
	ギタ次郎ⅡGC	¥69,800→	¥54,500
	ギタ次郎ⅡGK	¥59,800→	¥46,800
	ビデオくん	¥99,800→	¥77,500
	S-MPU/PC	¥29,800→	¥23,800
	S-MPU/AT	¥33,000→	¥26,000
	MPU-PC98Ⅱ	¥19,800→	¥15,500
	PC-180	¥29,800→	¥23,500
	★PC-160	¥24,800→	¥19,500
	MA-8	¥11,000→	¥8,800
	SC-88	¥89,800→	¥68,800
	SC-88VL	¥69,000→	¥53,500
	SC-55mkⅡ	¥55,000→	¥42,500
	RSC-15N	¥3,500→	¥2,800
	MSC-15	¥900→	¥720
ヤマハ	CBX-80（M/W）	¥83,000→	¥63,500
	CBX-50（M/W）	¥63,000→	¥48,500
	★CBX-10（M/W）	¥47,000→	¥36,500
	MU80	¥69,000→	¥53,000
	MU50	¥52,000→	¥39,800
	MU5-K	¥35,000→	¥26,800
	CBX-K1	¥15,800→	¥12,500
	CBX-K1（W/M）	¥63,000→	¥48,800
	★CBX-CS1（W/M）	¥79,800→	¥61,800
	YST-M5（H/B）	¥8,000→	¥4,980
	YST-MSW10（H/B）	¥15,000→	¥11,800

※ 新製品には、型番の前に★印がついてます。

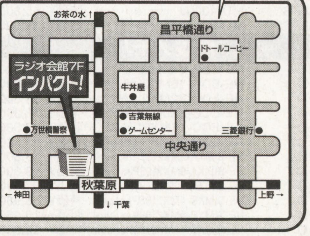
お支払い方法

- ◆**銀行振込** ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
- ◆**現金書留** 書留到着後、即商品発送または発注の手配となります。
- ◆**分割払い** クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第商品発送の手配となります。
- ◆**代金着払** 商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい（但し、別途手数料がかかります）。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。 ※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F
TEL（03）5294 3741　FAX（03）5294 3744
お振込先▶ 東京シティ信用金庫 秋葉原支店
普通 540003 インパクト

- ●掲載の価格には、消費税・送料は含まれておりません。
- ●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方法等を確認の上、送金するようお願いいたします。
- ●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

店頭販売も行っております
☎等で在庫をご確認の上お気軽にご来店下さい

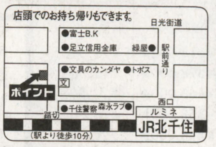


IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT!

Computer Station
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）
秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801
24時間プライスサービス
03-3870-9815
FAX見積
03-3888-8298



※商品の価格は変動する場合があります! TELにてご確認下さい。

代金着払いシステム有り! 即日発送O.K!!

11/1～12/31の期間、本体とプリンターセットでお買上げのお客様に限りプリンターケーブル、マウスパッド、FD10枚をサービス中!!

※写真と商品は一部異なる場合があります。

NEC
PC-9821V20/M7C3
PC-9821V20/M7D3

特価 ¥335,800
特価 ¥335,800

NEC
PC-9821V16/M7C3
PC-9821V16/M7D3

特価 ¥272,800
特価 ¥272,800

NEC
PC-9821V20/S7C3
PC-9821V20/S7D3

特価 ¥276,800
特価 ¥276,800

NEC
PC-9821V20/S5C3
PC-9821V20/S5D3

特価 ¥249,800
特価 ¥249,800

NEC
PC-9821V13/S5C3
PC-9821V13/S5D3

特価 ¥204,800
特価 ¥204,800

NEC
PC-9821Ct16/FA
PC-9821Ct16/FB

特価 ¥288,000
特価 ¥288,000

NEC
PC-9821Na15/X14
16MB RAM HDD 1.4GB
8倍速CD-ROM
12.1TFTカラー 1024×768

特価 ¥398,000

NEC
PC-9821Na12/S10F
PC-9821Na12/S8

特価 ¥319,800
特価 ¥269,800

NEC
PC-9821Nb10/S10F
PC-9821Nb10/S8

特価 ¥269,800
特価 ¥239,800

IBM
2176-J3C
2176-J3Y

特価 ¥244,800
特価 ¥244,800

FUJITSU
5DSE251
5DSE253

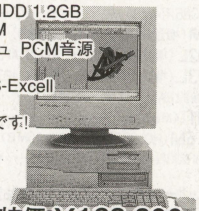
TEL特価
TEL特価

SHARP
MN-7230
Pentium® 133MHz
RAM 24MB HDD 1.35GB
6倍速CD-ROM

TEL特価

CPU

NEC PC-9821Xa10/C12WE
Pentium®プロセッサ100MHz
RAM 16MB HDD 1.2GB
4倍速CD-ROM
256KBキャッシュ PCM音源
Win-3.1
MS-Word MS-Excell
インストール済
※CRTは別売です!



特価 ¥129,800

NEC PC-9821V16/S5C2・D2
Pentium®プロセッサ166MHz
RAM 16MB HDD 1.6GB
6倍速CD-ROM
FAXモデム内蔵
一太郎 or Word
MS-WIN95 インストール済
15"CRT付

特価 ¥198,000

NEC	PC-9821Xa13/W12	¥177,800	NEC	PC-9821Cr13/TA	¥219,800
	PC-9821Xa16/W16	¥209,800		PC-9821Cu10/DA・DB	¥195,000
	PC-9821Xa16/W30	¥268,000		PC-9821La10/S8C・8D	¥254,800
	PC-9821Xv13/W16	¥209,800		PC-9821La10/8A・8B	¥179,800
	PC-9821Xv20/W30	¥338,000	FUJITSU	DESK POWERシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xc13/S5A・B	¥179,800		FMV-BIBLO	TEL特価
	PC-9821Xc13/M7A・B	¥228,800	IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	PC-9821V13/S5C2・D2	¥188,000		Think Padシリーズ	TEL特価
	PC-9821V13/M7C2・D2	¥248,000	東芝	Libretto20	TEL特価
	PC-9821V16/M7C2・D2	¥259,800	シャープ	Mebius	TEL特価
	PC-9821V20/M7C2・D2	¥318,000	Panasonic	Let's Note	¥298,000

※正社員・アルバイト募集中! お気軽にTEL下さい!

今月のおすすめ品

NEC
PR101/J180（PICTY-180）
（カラーインクジェットプリンター）
筆まめVer7 for Win95（CD）
プリンターケーブル

特価 ¥19,800

NEC
PC-9821Cx13/S5TA・B
Pentium® 133MHz
RAM 16MB HDD 850MB
4倍速、4連装CD-ROM
MS-WIN95インストール済

特価 ¥188,000

NEC
PC-9821La10/5A
Pentium® 100MHz
RAM 8MB HDD 540MB
9.5インチTFT液晶ディスプレイ
MS-一太郎+ロータス インストール済

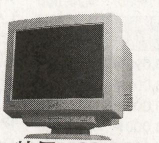
特価 ¥164,800

CRT

三菱
RD-17G II

TEL特価

iiyama
MT-8617E



特価 ¥68,800

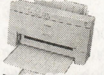
三菱	RD-17V	¥69,800
	RD-17GX II	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥115,800
	54T	¥87,800
	E55D	¥95,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	TEL特価
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MT-8617ES	¥73,800
NEC	KM-173R2	¥65,800
	KM-175	¥77,800
	TM-151	¥34,800
	TM-171	¥83,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON
MJ-810C

特価 ¥29,500

キヤノン
BJC-455J



特価 ¥49,800

EPSON	PM-700C	¥47,800
	MJ-930C	¥63,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥67,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-910C	¥44,800
	MJ-510C	¥19,800
	MJ-5100C	¥99,800

EPSON	LP-1700	¥72,800
	LP-8200	¥123,800
アルプス	MD4000J	¥59,800
	MD2010J	¥49,800
NEC	PC-PR1000E/W	¥34,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PR201/40	¥34,800
キヤノン	BJC-35V II	¥35,800
	BJC-210J	¥19,500
	BJC-240J	¥27,800
	BJC-410J	¥27,800
	BJC-420J	¥39,800
	BJC-610JW	¥42,800
	BJC-620JW	¥45,500
	LBP-720	¥125,000
	LBP-730	¥149,800
	LBP-310	¥54,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDR-VX24	¥67,800
	CDV-NX8	¥23,800
	RM-MO640F	¥85,800
	RM-MO230F	¥59,800
メルコ	MOS-S230	¥43,800
キャラベル	CDR-4X	¥87,800
	PD850/P	¥55,500
	CD880/P	¥27,800
加賀電子	ICD-800PN	¥33,800
EPSON	ZIP DRIVE	¥19,800

FAXモデム・他

マイクロコム	DESK PORTE-336W	¥18,800
I/O DATA	DFM-336	¥22,800
	TA-B64DSU	TEL特価
TDK	DF-2814B/Z	¥26,800
サン電子	MF-288EF	¥17,800
	MS-288AF-PRO	¥18,800
NEC	IT-55DSU	¥39,800
	コムスターズプラスPCダッシュ	¥39,800

スキャナ

SHARP	JX-250W2	TEL特価
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥45,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥39,800
	GT-8500WIN	¥58,800
	GT-9500WIN	¥96,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-100	¥29,800
Casio	QV-100	¥46,800
富士フィルム	DS-7	¥49,800

ワープロ

SHARP	WD-M500	¥109,800
FUJITSU	LX-3500CT	¥109,800
東芝	JW-98GT	¥109,800

HDD

ウエスタン	WDAC21200（1.2GB IDE）	¥25,800
ディジタル	WDAC31600（1.6GB IDE）	¥29,800
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥52,800
	DSC-N1000N（外付1GB）	¥36,800
I/O DATA	HDV-2G 98 III（外付2GB）	¥43,800
	HDV-2G 98PCI（外付2GB）	¥49,500

ODP・アクセラレータ

カノープス	PWT64V MP98	¥29,800
インテル	PODP3V166	¥54,500
	PODP3V150	¥39,500
	PODP3V125	¥31,500
I/O DATA	PK-586X4	¥19,800

RAM

I/O DATA	NE-SIM×b8M×2	¥15,800
	NE-SIM×b16M×2	¥25,800
ノーブラ	72PIN8MSIMM	¥6,800
	72PIN16MSIMM	¥12,800
	EDO-8M	¥6,800
	EDO-16M	¥12,800

ソフト

ジャストシステム	一太郎Ver.7forWin95（乗）	¥9,980
マイクロソフト	MS-office95	TEL特価
クレオ	筆まめ Ver.7 for Win95	¥4,980
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット

●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します! 即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA NICOS JCB AMX etc.カードでの支払いもOK!

お振込先 三和銀行 千住支店㊟3585676 ポイント

超優良中古パソコン

デスクトップ(5インチ) 標準価格 販売価格

- PC-9801DX2(286/12MHz/640KB) ……¥318,000▶ ¥13,000
- PC-9801RS21(386SX/16MHz/1.6MB) …¥398,000▶ ¥15,000
- PC-9801RA51(386/20MHz/1.6MB/40MBHD) …¥668,000▶ ¥23,000
- PC-9801DS2(386SX/16MHz/640KB) ……¥358,000▶ ¥18,000
- PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB) ……¥448,000▶ ¥20,000
- PC-9801DA7(386/20MHz/1.6MB/100MBHD) ……¥698,000▶ ¥29,800
- PC-9801FX2(386SX/16MHz/640KB) ……¥278,000▶ ¥23,000
- PC-9801FS2(386SX/20MHz/1.6MB) ……¥348,000▶ ¥25,000
- PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB) ……¥458,000▶ ¥28,000
- PC-98RL/51(386/20MHz/1.6MB/40MBHD/ハイレゾ)……¥860,000▶ ¥29,000
- PC-H98/70-002(386/33MHz/1.5MB/ハイレゾ)……¥995,000▶ ¥15,000
- PC-H98/70-100(386/33MHz/1.5MB/100MBHD/ハイレゾ) ¥1,680,000▶ ¥23,000
- PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)…¥548,000▶ ¥23,000
- PC-H98S/8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100MBHD/ノーマル) …¥798,000▶ ¥35,000
- PC-H98/80-100(486SX/16MHz/1.5MB/100MBHD/ハイレゾ) ¥830,000▶ ¥38,000
- PC-H98/90-002(486SX/25MHz/3.5MB/ハイレゾ) …¥895,000▶ ¥48,000
- PC-H98/90-100(486SX/25MHz/3.5MB/100MBHD/ハイレゾ) …¥1,145,000▶ ¥48,000
- PC-H98/100-100(486/25MHz/7.5MB/100MBHD/ハイレゾ) …¥2,150,000▶ ¥58,000
- PC-H98/105-100(486DX2/66MHz/7.5MB/100MBHD/ハイレゾ) …¥980,000▶ ¥68,000
- PC-H98/105-300(486DX2/66MHz/7.5MB/300MBHD/ハイレゾ) ¥1,180,000▶ ¥78,000
- PC-286VG-STD(エプソン)(286/12MHz/640KB) ………¥9,000
- DESKPRO386/33/M84(コンパック)(386/20MHz/1MB/110MBHD)…¥24,000

デスクトップ(3.5インチ)

- PC-286UX-STD(エプソン)(80286/12MHz/640KB)…· ¥268,000▶ ¥12,000
- PC-9801UF(V30HL/16MHz/640KB/FM・SSG音源3和音/スピーカー) ¥218,000▶ ¥23,000
- PC-9801ES5(386/16MHz/1.6MB/40MBHD) …¥638,000▶ ¥27,000
- PC-9801DX/U2(80286/12MHz/640KB) …¥318,000▶ ¥14,000
- PC-9801DS/U2(386SX/16MHz/1.6MB) ¥358,000▶ ¥18,000
- PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD) ¥508,000▶ ¥23,000
- PC-9801CS5(386SX/16MHz/3.6MB/40MBHD/FM音源/12インチカラーCRT一体型)…¥675,000▶ ¥39,000
- PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB) ……¥448,000▶ ¥23,000
- PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/40MBHD) ¥598,000▶ ¥29,000
- PC-9801FX/U2+120MBHD(386SX/16MHz/640KB/120MBHD)……… ¥33,000
- PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB)…¥458,000▶ ¥28,000
- PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40MBHD) …¥578,000▶ ¥33,000
- PC-H98/U60-002(386/25MHz/1.5MB/ハイレゾ) …¥835,000▶ ¥22,000
- PC-H98S/U8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル) ¥548,000▶ ¥28,000
- PC-H98/U80-002(486SX/16MHz/1.5MB/ハイレゾ) ¥580,000▶ ¥28,000
- PC-H98/U90-002(486SX/25MHz/3.5MB/ハイレゾ) ¥895,000▶ ¥38,000
- PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB) ¥218,000▶ ¥28,000
- PC-9801BX/U6(486SX/20MHz/3.6MB/80MBHD) …¥288,000▶ ¥38,000
- PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB) ¥328,000▶ ¥36,000
- PC-9821BP/U8(486DX2/66MHz/5.6MB/340MBHD) ¥438,000▶ ¥66,000
- PC-9821AS/U2(486SX/33MHz/3.6MB) ……¥448,000▶ ¥52,000
- PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB) ¥550,000▶ ¥58,000
- PC-9821AP2/U2(486DX2/66MHz/3.6MB)…¥448,000▶ ¥63,000
- PC-9821XP/U8W(DX4/100MHz/5.6MB/270MBHD/Win3.1) ¥448,000▶ ¥72,000
- PC-9821Xa/C9W(Pen./90MHz/8MB/540MBHD/CD-ROM(2倍)) …¥730,000▶ ¥123,000
- PC-9821XA10/C12(Pen/100MHz/16MB/1.2GBHD/CD(4倍)/PCMCIA/Win3.1)…… ¥498,000▶ ¥138,000
- PC-9821XA13/K12(Pen/133MHz/16MB/1.2GBHD/CD(4倍)/Win95)…· ¥318,000▶ ¥159,000
- PC-9821Cb3/TA(Pen./75MHz/16MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/MODEM/14″TV付) ¥298,000▶ ¥153,000
- PC-9821CX2/S15T(Pen./75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/14.4kbpsモデム/15″CRT付) ……¥398,000▶ ¥158,000
- PC-9821CX2/S15T-JP 新品 (Pen/75MHz/8MB/850MBHD/CD(4倍)/MPEG/14.4Kbps モデム/一太郎V.6.3+ポンキッキ/15″CRT付)…… ¥398,000▶ ¥163,000
- PC-9821CX2/S17B(Pen./75MHz/8MB/420MBHD/CD(4)/17″CRT/Win3.1) …¥368,000▶ ¥148,000
- SV-H98/33(98サーバー)(486/33MHz/7.5MB/1.2GBHD) ¥88,000
- PC-386GE2(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/マニュアル欠) ¥298,000▶ ¥16,000
- Mac II cx(8MB/HD80/マウス付/KANJIモデル) ……¥29,000
- Mac.IMAGE WRITER II ……¥12,000

ディスプレイ

- PC-KD854(14″カラー：640×400/0.39㎜) ¥89,800▶ ¥8,000
- PC-KD854N(14″カラー：640×400/0.39㎜) …¥84,800▶ ¥9,000
- PC-KD882(15″カラー：640×400/0.31㎜) ……¥89,800▶ ¥14,000
- PC-KD881(15″カラー：640×400/0.28㎜) …¥118,000▶ ¥16,000
- PC-KD1521(15″カラー：640×400/0.31㎜) …¥89,800▶ ¥15,000
- PC-KD1511(15″カラー：640×400/0.28㎜)…¥118,000▶ ¥17,000
- PC-KD1522(15″マルチモード：640×400、640×480/0.31㎜) ¥99,800▶ ¥19,000
- N5913U(14″カラー：640×400/0.28㎜デジアナ共用) ¥105,000▶ ¥14,000
- N5924(U)(14″カラー：640×400、640×750/0.26㎜/ハイレゾ) ¥233,000▶ ¥17,000
- PC-TV354(15″カラーTVチューナー付：640×400/0.39㎜) ¥110,000▶ ¥16,000
- PC-TV452(15″カラーTV：640×400/0.39㎜/15〜17KHz/22〜26KHz/29〜34KHz) ¥20,000
- PC-TV472(21″カラーTVチューナー付：640×400/0.39㎜) …¥198,000▶ ¥29,000
- PC-KH1511(15″カラーPC-H98専用ハイレゾ/640×750/0.28㎜) …¥15,000

特価情報

PC-9801DX2
+ディスプレイセット
PC9801DX2
(CPU 286／12MHz／ 640KB)
ディスプレイ
(14インチカラー／640×400／0.39mm)

セット大特価 **¥19,800**

- FHC31WEX(三菱)(20″カラー：PC98ハイレゾ対応) …¥38,000
- CR-5500(エプソン)(15″マルチシンク1120×768) ………¥27,000
- PC-9821CS2/S2の15″マルチシンクCRT(98対応：1120×768) ¥26,000
- MF-8615A(アイデクソン)(15″マルチシンク/1120×768) ……¥27,000
- PC-KM151(15″マルチシンク/1120×768) ……………¥27,000
- PC-KM152(15″マルチシンク/1120×768) ……………¥28,000
- PC-KM153(15″マルチシンク/1120×768) ……………¥29,800
- PC-KM171(17″マルチシンク/1280×1024) …¥258,000▶ ¥48,000
- UE-ID02(シャープ)(14″カラー98用：640×400/0.39㎜)…¥9,000
- CU-14MD(シャープ)(14″カラー98用：640×400/0.39㎜) ¥9,000
- CMT-A14(サンヨー)(14″カラー98用：640×400/0.39㎜) ¥9,000
- XC-1498C II(三菱)(14″カラー：640×400/0.31㎜) ……¥12,000
- LS-2617FN II(アイデクソン)(17″マルチシンク/1280×1024)…¥47,000
- CM-2185M(日立)(21″カラー/PC-98ハイレゾ対応) ……¥35,000
- A6009(アクシル社製)(20″マルチシンク/98, DOS/V対応/1280×1024/0.31㎜) …¥95,000

ノート・ラップトップ

- PC-9801NS(386SX/12MHz/640KB) ………¥278,000▶ ¥33,000
- PC-9801NS/20(386SX/12MHz/640KB/20MBHD)…¥448,000▶ ¥38,000
- PC-9801NS/E(386SX/16MHz/640KB) …¥278,000▶ ¥39,000
- PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40MBHD) …¥418,000▶ ¥46,000
- PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB) …¥288,000▶ ¥47,000
- PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40MBHD) …¥398,000▶ ¥53,000
- PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40MBHD/TFTカラー)…¥738,000▶ ¥72,000
- PC-9821Nd2(486DX2/50MHz/2MB/STNカラー) …¥228,000▶ ¥108,000
- PC-9821Nd/340W(486SX/33MHz/5.6MB/340MBHD/Win3.1/STNカラー) …¥468,000▶ ¥128,000
- PC-9821Nd2/5(486DX2/50MHz/8MB/540MBHD/STNカラー/Win3.1)…¥268,000▶ ¥148,000
- PC-9821Ne2/340(486SX/33MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー)…¥578,000▶ ¥138,000
- PC-9821NS/340(486DX2/50MHz/5.6MB/340MBHD/TFTカラー) ……¥730,000▶ ¥150,000
- PC-9821NS/540(486DX2/50MHz/5.6MB/540MBHD/TFTカラー) ……¥780,000▶ ¥158,000
- PC-9821Ld/350A2(486SX/33MHz/5.6MB/350MBHD/STNカラー/一太郎+1-2-3) 新品 ……¥398,000▶ ¥118,000
- PC-9821Lt/540A(486DX2/50MHz/8MB/540MBHD/STNカラー/Win3.1/一太郎/1-2-3) …¥488,000▶ ¥153,000
- PC-9801LX4(ラップトップ：286/12MHz/640KB/20MBHD) ……¥588,000▶ ¥18,000
- PC-9801T/W2(ラップトップ：386SX/16MHz/640KB/3.5FD×2) …¥548,000▶ ¥27,000
- PC-9801T/W5(ラップトップ：386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD) …¥758,000▶ ¥32,000
- PC-9801T/F51(ラップトップ：386SX/16MHz/1.6MB/40MBHD/TFTカラー) ¥850,000▶ ¥51,000
- PC-286LS-H40(エプソン)(ラップトップ：286/12MHz/640KB/40MBHD/モノクロ液晶)……¥19,000
- CONTURA AERO M250F(コンパック・ノート)(486SX/33MHz/4MB/250MBHD/STNカラー) …¥78,000

ハードディスク

- PACKE80(内蔵HDD：98NOTE用80MB) ……………¥6,000
- DNN-331J(メルコ)(内蔵HDD：98NOTE用340MB) ………¥19,000
- HYPER DISK40R(内蔵HDD：98RA, DA用40MB) ………¥5,000
- PC-9801RA-35(内蔵HDD：98RA, DA用40MB) ………¥5,000
- PC9801B-36(内蔵HDD：98BX, BA用80MB) ……………¥6,000
- PC-9801B-38(内蔵HDD：98BX, BA用240MB) ………¥10,000
- DNB-420(メルコ)(内蔵HDD：98BX, BA用420MB)………¥15,000
- LHD-MA240(ロジテック)(内蔵HDD：98AP, As, Ae用240MB) …¥10,000
- V6-850-5L(98, EPSON対応外付用HDD：850MB, SCSI2-I/F付) ¥25,000
- V3-1060-5L(緑電子)(98外付用HDD：1GB, SCSI2-I/F付) 新古品 …¥32,000
- XM-5522B(東芝)(DOS/V内蔵用6倍速CD-ROM)……………¥9,800
- CXA-602(緑電子)(98, DOS/Vノート対応4倍速外付CDSCSI-2カード付) 新古品 ……¥19,800
- IDE720(コンパック)(内蔵HDD：コンパックデスクトップ用720MB) ……¥18,000

プリンター (レーザープリンタはトナー別途販売)

- PC-PR201GS(136桁シリアル：漢字60字/秒)…¥135,000▶ ¥22,000
- PC-PR201/45L(136桁シリアル：漢字45字/秒) ¥95,000▶ ¥23,000
- PC-PR201/60A(136桁シリアル：漢字60字/秒) ¥158,000▶ ¥27,000
- PC-PR201/63A(136桁シリアル：漢字63字/秒) ¥158,000▶ ¥34,000
- PC-PR201X(136桁シリアル：漢字80字/秒)…¥275,000▶ ¥37,000
- PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒) …¥275,000▶ ¥43,000
- PC-PR150N(A4対応日本語熱転写プリンタ) …¥74,800▶ ¥8,800
- PC-PR1000(日本語レーザー：A4対応/PC-9801用) …¥259,000▶ ¥18,000
- PC-PR1000/4R(日本語レーザー：A4対応/PC-9801用) …¥178,000▶ ¥26,000
- LP-3000(エプソン)(A4対応/マニュアル欠)……………¥16,000
- HG-4000(エプソン)(A3対応/モノクロインクジェット) ¥24,000
- LBP-B406S(日本語レーザー：B4対応)…¥588,000▶ ¥32,000
- LBP-B406G(キャノン)(日本語レーザー：B4対応) ……¥59,000
- LBP-A304E II(キャノン)(日本語レーザー：A3対応)…¥79,000
- マイクロライン801PS(沖電気)(B4対応レーザープリンター) …¥898,000▶ ¥26,000

周辺機器

- PC-IN503G(NEC)(モノクロイメージスキャナ(マニュアル欠)) ………¥8,000
- PC-IN500/4C(カラーイメージスキャナ/GP-IBのI/F付) ¥304,000▶ ¥38,000
- GT-6000(エプソン)(カラーイメージスキャナ) ¥185,000▶ ¥24,000
- PC-9801-108(B4680インターフェースボード) …………¥5,000
- PC-9821A-E01(ウィンドウアクセラレータボード) ¥70,000▶ ¥12,000
- CXA-602(98/DOS/V対応、4倍速外付CD-ROM) …………¥27,000
- XM-5522B(DOS/V用6倍速CD-ROM)(マニュアル、I/F欠) ¥9,800
- PC-H98-B03(SCSIボード(CD-ROM及固定ディスク接続用)) ¥41,000▶ ¥5,000
- PC-9821NA-C01(PC-9821NA7, NX/3 増設CD-ROM) …¥9,000
- PC-9831-VW2(外付3.5″FDD×2) ……………¥15,000
- PC-9831-MF2(外付5″FDD×2)……………………¥15,000
- PC-9801-57L(PC-98モデムボード2,400bps) ……………¥4,000
- コムスターズ24/5(モデム2,400bps)……………………¥4,000
- PC-9801N-J01(モデムカード2,400bps NE, NXC) ¥49,000▶ ¥4,000
- PV-JF144(PC-98ノートモデム14,400bps) ……………¥8,800
- V34ES2-W(98, DOS/V用28,800bpsモデム) ¥29,000▶ ¥19,800
- PC-9872L(マウス)……………………………¥1,000
- PC-9872R(カウント付バスマウス)……………………¥1,500
- MDP-21(プリンタ切換器1：2)……………………¥3,000
- MDP-31(プリンタ切換器1：3)……………………¥4,000
- HWP-2000(メルコ)(プリンタバッファ2MB) …………¥16,000
- PC-9811L(I/O拡張ユニット)……………………¥11,000
- BU-504X(無停電電源装置)……………………¥23,000
- PC-PR201G-04(PC-PR201G用シートフィーダ) ¥30,000▶ ¥6,000
- PC-PR2000-05(PC-PR2000用増設ホッパ) …¥20,000▶ ¥3,000
- PC-PR201/65-11(カラーキットPC-PR201/65用) …… 新古品 ¥8,000

ラムボード

- EDS-2000(PC-9801DS専用2MB) ……………¥4,000
- PC-9801DS-02(PC-9801DS専用2MB) …………¥4,000
- EDA-4000S(PC-9801DA専用4MB) ……………¥8,000
- MRS-4000L(PC-9801RS専用4MB) ……………¥8,000
- EFS-4000(PC-9801FX, FS専用4MB) …………¥8,000
- EFA-8000(PC-9801FA専用8MB)……………………¥14,000
- EFA-12M(PC-9801FA専用12MB) …………………¥24,000
- PIO-98T34-4M(PC-9801T/W2, W5, F5, F51専用4MB) …¥12,000
- EHS-6000(PC-H98model専用6MB)…………………¥12,000
- EHS-12M(PC-H98model専用12MB(100は除く))…………¥24,000
- EMJ-6000S(汎用6MB) ……………………¥12,000
- EMJ-2000MK3(汎用2MB) ……………………¥4,000
- PIO-PC34HA-2M(汎用2MB)……………………¥4,000
- PIO-PC34FX-8M(汎用8MB) ……………………¥14,000
- PIO-9234G-2MF(2MB)(PC-9801E/F/M/U/VM/UV/VXのI/Oバンク方式EMSは不可)(K020)……¥2,000
- PC-9801NS/T-01(PC-9801NS/T用2MB)……………¥4,000
- NT34-6M(PC-9801NS/T用6MB) ……………………¥12,000
- RCD-6000(PC9801N, NS, NS/T, NS/L, NA, NS/L用6MB) …¥12,000
- RCS-4000(PC-9801N, NS用4MB) ……………………¥8,000
- ENA-8000(PC-9801NA, NA/C用8MB) …………………¥14,000
- PC-9801NX/C-01(PC-9801NX/C用1MB)…………………¥2,000
- PC-9821NE-B01(PC-9821NE, NS/A用4MB) …¥36,000▶ ¥4,000
- PC-9821N-B01(PC-9821NE2, ND, NP用4MB) …………¥4,000
- PC-9821NS/A-02(PC-9801NS/A用16MB)…………………¥14,000
- NP34-4M(PC9821NE2, ND, NP用4MB) ……………………¥8,000
- NP34-32M(PC-9821NE2/ND/NP用32MB)…………………¥28,000
- PC-9821LD-B01(PC-9821NE3/LD/NA7用4MB) …………¥4,000
- PC-9821LD-B02(PC-9821NE3/LD/NA7用8MB) …………¥8,000
- NA34-8M(PC-9801NA専用8MB)……………………¥8,000
- 2432-Y(I.B.M.)(I.B.M.230CS用4MB) ……………………¥4,000
- PCLRB2(エプソン)(2MBメモリーボードPC-386LS/286LS用)(K047) ……¥4,000
- EP-286BOOK-4M(286BOOK用4MB) ……………………¥8,000
- EP-386X-4M(386用4MB)……………………………¥8,000
- PIO-SIM61-2M(増設RAMサブボード2MB) …………¥4,000
- PC-9821A-B02L(増設RAMサブボード4MB AP3, XE10, BX4)…¥4,000
- PC-9821A-B03L(増設RAMサブボード8MB AP3, XE10, BX4) ¥8,000
- EP-SIM-2M(増設RAMサブボード2MB)…………………¥4,000
- PC-9821A-B01(4MB) ……………………………¥4,000
- NE-SIM32-H16M(PC-9821XE, XS, 16MB) …………¥14,000
- FT432-16N(ThinkPad530Cs, PC-9821Lt/Ld/Ne3/Nd2/Na7用16MB) 新品 ……¥86,000▶ ¥14,000

インテル数値演習プロセッサー：各種取り揃えておりますのでお気軽にお問い合わせください。

※掲載価格に消費税は含まれておりません。

ホームページ開設！
http://www.prins.co.jp/price/home.htm

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ！
- 年中無休・24時間アクセスOK！
- 電子メールでのご注文OK！
- メモリー・周辺機器多数在庫！

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

●全商品保証付き●代金引換システム●土日祝祭日配達OK

ハイテクとハイタッチな心でビジネスをバックアップ

パシフィック レンタル 中古パソコン販売センター

ご注文・お問い合わせ
TEL.03-3733-1441
FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックレンタル 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル 営業時間/9：30〜19：00 定休日/土・日・祝日

全国通販 **今すぐお電話を!!** **年中無休** AM11:00〜PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V13/M7
PC-9821V16/M7
PC-9821V20/M7

model
C2,D2 ¥245,000
C2,D2 ¥265,000
C2,D2 ¥322,000

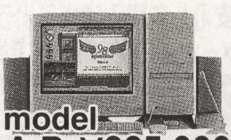
PC-9821V13/S5
PC-9821V16/S5

model
C2,D2 ¥184,000
C2,D2 ¥212,000

PC-9821Cu10/D

model
A,B ¥188,000

PC-9821Ct16/F

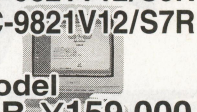


model
A,B ¥285,000

PC-9821Xc13/S5
PC-9821Xc13/M7

model
A,B ¥175,000
A,B ¥229,000

PC-9821V13/S5R
PC-9821V12/S5R
PC-9821V12/S7R



model
A,B ¥159,000
C,D ¥164,000
C,D ¥184,000

PC-9821Xv13/W16
PC-9821Xv20/W30

●写真のCRTは別売
¥209,000
¥349,000

PC-9821Xa16/W16
PC-9821Xa16/W30

●写真のCRTは別売
¥218,000
¥279,000

PC-9821Xa13/W12

●写真のCRTは別売
¥184,000

PC-9821V16/M7
PC-9821V20/M7

NEW
model
C3,D3 ¥275,000
C3,D3 ¥339,000

PC-9821V13/S5
PC-9821V20/S5
PC-9821V20/S7

NEW
model
C3,D3 ¥205,000
C3,D3 ¥252,000
C3,D3 ¥279,000

PC-9821Na13/C10
PC-9821Na13/H10
PC-9821Na15/X14

¥255,000
¥329,000
¥388,000

PC-9821Na12/S8
PC-9821Na12/S10F

¥275,000
¥308,000

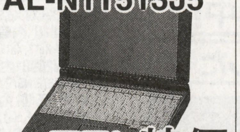
PC-9821Nb10/5
PC-9821Nb10/S8
PC-9821Nb10/S10F

¥169,000
¥239,000
¥269,000

PC-9821La10/5
PC-9821La10/8
PC-9821La10/S8

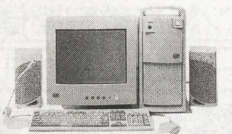
model
A,B ¥155,000
A,B ¥178,000
C,D ¥259,000

Panasonic
Let's note
AL-N1T513J5



TEL特価

IBM
Aptiva 各モデル



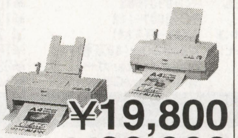
TEL特価

FUJITSU-FMV
DESK POWER
各モデル

TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C
MJ-810C



¥19,800
¥29,800

CANON BJC-240J
BJC-420J

¥27,500
¥40,500

CANON BJC-35VⅡ
BJC-620JW

¥36,800
¥49,800

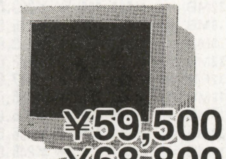
HDD

メルコ DBI-N1600
DBI-N2500

¥32,200
¥43,500

ディスプレイ

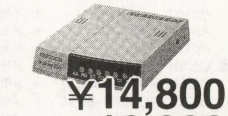
iiyama MF-8617E
MT-8617E



¥59,500
¥68,800

FAXモデム

ヒューコム EX336
マイクロコム DESK PORTE 33.6



¥14,800
¥18,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Cb10/T-A,B	¥149,000
EPSON	vividy NOTE	TEL特価
SHARP	Mebius	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-910C	¥44,500
EPSON	MJ-3000C	¥69,800
EPSON	MJ-5100C	¥102,500
EPSON	LP-700W	¥44,800
EPSON	LP-1700	¥73,500
EPSON	LP-8200	¥125,500
CANON	BJC-210J	¥19,500
CANON	BJC-410J	¥29,500
CANON	BJC-455J	¥52,800
CANON	BJC-610JW	¥44,800
CANON	LBP-210	¥41,500
CANON	LBP-310	¥54,500
NEC	PC-PR101/J200	¥29,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
EIZO	FS-57T	¥129,000
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥74,800
SONY	CPD-15SF9	¥47,800
SONY	CPD-17SF9R	¥69,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1000N	¥38,500
メルコ	DSC-N2000N	¥43,800
I/Oデータ	HDV-2G/98 III	¥43,800
I/Oデータ	HDV-2G/SPCI	¥49,800
メルコ	DBI-N1200	¥28,500
メルコ	DBI-N2000	¥39,500

モデム

メーカー	商品名	特価
AIWA	PV-AF2881	¥29,800
AIWA	PV-BF288M2	¥21,500
AIWA	PV-BW2881	¥18,800
TDK	DF-2814BZ	¥26,500
TDK	DF-3314EX	¥29,800

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5000WINP	¥38,500
EPSON	GT-8500WIN	¥61,800
EPSON	GT-9500WIN	¥98,800
EPSON	FS-1200WIN	¥47,800
CANON	Canoscan300(ソフト付き)	¥51,000
CANON	Canoscan600(ソフト付き)	¥95,000

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	RM-MO640F	¥82,600
メルコ	MOS-S640	¥88,000
メルコ	MOS-D640P	¥98,000
メルコ	MOS-S230	¥43,800
メルコ	CDS-S10	¥25,500
メルコ	CDS-D10C	¥32,800
I/Oデータ	CDV-AB8	¥18,500
I/Oデータ	CDV-NX8	¥22,800
I/Oデータ	CDV-NX8/PCSC	¥30,500
キャラベル	PD-850/P	¥61,800
キャラベル	PD-850/PCM	¥69,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	NE-SIM32-H16M	¥15,500
I/Oデータ	NE-SIM36-H16M	¥17,800
I/Oデータ	NE-SIMXB-8M×2	¥15,500
I/Oデータ	NE-SIMXB-16M×2	¥27,800
I/Oデータ	NE-SIMXB-32M×2	¥53,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-8M×2	¥17,800
I/Oデータ	NE-SIMXA-16M×2	¥31,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-32M×2	¥59,800
I/Oデータ	NE-EDO-8M×2	¥15,500
I/Oデータ	NE-EDO-16M×2	¥27,800
I/Oデータ	NE-EDO-32M×2	¥53,500
I/Oデータ	NE-ECC-8M×2	¥17,800
I/Oデータ	NE-ECC-16M×2	¥31,500
I/Oデータ	NE-ECC-32M×2	¥59,800
メルコ	EMW-P16M	¥16,000
メルコ	EMW-P32M	¥29,500
メルコ	EMH-16M	¥15,800
メルコ	EMH-32M	¥29,500
I/Oデータ	Ld34-16M	¥15,800
I/Oデータ	Ld34-32M	¥28,800
I/Oデータ	Nb64-16M	¥15,800
I/Oデータ	Nb64-32M	¥28,800

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,500
NEC	PC-FD321DH	¥15,000
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000
NEC	PC-9821N-P03	¥38,800
NEC	PC-9801-120	¥21,900

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。

●表示価格には消費税は含まれておりません。 ●現金書留も御利用いただけます。
●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先 三和銀行 本郷支店 普通 3822967 (有)アクティブ

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます																
回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60	
%	2.5	2.8	3.8	5	5.3	8.3	10	10.5	11.1	14.5	15.4	19.2	20.2	24	26	

新製品続々登場
旧製品大処分
激安セール
開催中

彩の国 埼玉・坂戸市より 全国通販

AM.10:30–PM.7:30(水曜定休) CALL受付!

通販申込ダイヤル 0492・89・2369

●安心して購入できるよう、信頼を得られるよう頑張ってます
●メーカー保証付、初期不良新品交換、NECパソコン買取・下取・中古販売

FAX.83-0863

初心者大歓迎の店

セレクトサービス 周辺機器の取付調整、ソフトウェアのインストールなどご希望のサポートをご注文時にお申し込み下さい。格安料金にて実施いたします。

通販特価は変動することがありますのでご注文の際ご確認ください。尚、価格には消費税・配送料は含まれておりません。

今月のおすすめセット

♣セットの組み合わせ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。♣

(12-B1) NEC 98バリュースターセット

限定

●PC-9821V12/S5R (15″)
(P-120MHz メモリ16MB HD850MB CD4倍速 FAXモデム28.8K Win95 ワープロ表計算ソフトetc.
●カラープリンタ PR101/J200 ●プリンタケーブル
●FMサウンド SXM-F ●ゲームソフト 同窓会
●マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードカバー

合計定価 ¥400,500 43%OFF

通販特価 ¥228,000

¥12,000×24回/¥8,500×36回/¥7,000×24回㊍3万円×4回

(12-B2) 富士通 デスクパワーSEセット

限定

●FMV5DSE251,253 (15″)
(P-133MHz メモリ16MB HD1.2GB CD6倍速 FAXモデム28.8K Win95 ワープロ表計算ソフトetc.
●カラープリンタ MJ-500C ●プリンタケーブル
●マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードカバー
●ゲームソフト FURY3+サイドワインダ

合計定価 ¥375,700 32%OFF

通販特価 ¥255,000

¥13.300×24回/¥9.400×36回/¥8.300×24回㊍3万円×4回

(12-B3) IBM Aptiva770セット

限定

●Aptiva 770 (15″)
(P-133MHz メモリ16MB HD1.6GB CD4倍速 FAXモデム28.8K Win95 ワープロ表計算ソフトetc.
●カラープリンタ BJC-410J ●プリンタケーブル
●マウスパッド ●クリーニングディスク ●キーボードカバー
●ゲームソフト ●MSリターンアーケード

合計定価 ¥ O P

通販特価 ¥278,000

¥14.500×24回/¥10.200×36回/¥7.900×24回㊍4万円×4回

あなたのオリジナルパソコンを作ってみませんか

DOS/Vパソコン組立教室開催中!

各種DOS/Vパーツ取扱い始めました

パソコン&増設メモリ 激安セット

NEC	PC-9821V13/S5C2	+ メモリ16MB =	¥332,000	→ ¥218,000	34%OFF
	PC-9821V16/S5C2	+ メモリ32MB =	¥407,800	→ ¥265,000	35%OFF
	PC-9821V16/M7C2	+ メモリ32MB =	¥639,000	→ ¥360,000	44%OFF
	PC-9821V20/M7C2	+ メモリ32MB =	¥729,800	→ ¥398,000	45%OFF
	PC-9821CU10/DA	+ メモリ16MB =	¥359,000	→ ¥228,000	36%OFF
	PC-9821CT16/FA	+ メモリ32MB =	¥537,000	→ ¥340,000	37%OFF
	PC-9821NB10/S8	+ メモリ16MB =	¥390,000	→ ¥275,000	29%OFF
	PC-9821NA12/S8	+ メモリ16MB =	¥510,000	→ ¥315,000	38%OFF
	PC-9821NA13/H10	+ メモリ32MB =	¥629,800	→ ¥390,000	38%OFF
	PC-9821LA10/8A	+ メモリ16MB =	¥390,000	→ ¥215,000	45%OFF
IBM	Aptiva J3A/J3X	+ メモリ16MB =	O P	→ ¥249,000	
	Aptiva J3E/J3Z	+ メモリ32MB =	O P	→ ¥322,000	
	Aptiva H5E	+ メモリ32MB =	O P	→ ¥347,000	
富士通	DESK POWER-SE25	+ メモリ16MB =	¥329,000	→ ¥235,000	29%OFF
	DESK POWER-SE27	+ メモリ16MB =	¥369,000	→ ¥265,000	28%OFF
	DESK POWER-SP25	+ メモリ32MB =	¥387,000	→ ¥255,000	34%OFF
MAC	Performa 5410	+ メモリ16MB =	O P	→ ¥248,000	
	Performa 5420	+ メモリ32MB =	O P	→ ¥335,000	

他機種については、お問い合わせ下さい。只今、新製品予約受付中!

モニタ

21″飯 山	MF-8221E	¥148,000
三 菱	RD-21G	¥168,000
20″ソニー	CPD-20SF2	¥178,000
17″三 菱	RD-17F	¥ 58,000
三 菱	RD-17GX2	¥ 74,800
ソニー	CPD-17SF9R	¥ 74,800
飯 山	MT-8617E	¥ 72,800
NEC	PC-KM173R	¥ 74,800
15″ソニー	CPD-15SF9	¥ 49,800
NEC	PC-KM153R	¥ 34,800
NEC	PC-KM153R2	¥ 39,800
NEC	PC-TM151(TV機能)	¥ 39,800
三 菱	RD-15M	¥ 39,800

14″NEC KD854N(ノーマル)限定 ¥9,800

プリンタ

キャノン	BJC-35V	¥29,800
	BJC-210J	¥19,800
	BJC-410J	¥34,800
	BJC-455J	¥54,800
	BJC-610J	¥46,800
	LBP-210	¥44,800
エプソン	MJ-510C	¥22,800
	MJ-810C	¥32,800
	MJ-3000C	¥69,800
	MJ-5100C	¥104,800
NEC	PC-PR101/J180	¥24,800
	PC-PR201/65	¥74,800
	PC-PR1000EW	¥44,800
	PC-PR2000E	¥125,000
アルプス	MD-4000J	¥64,800

ハードディスクドライブ

メルコ	98BX,BA,Xe,Xs,Xp,Bs,BX2,BS2,BA2専用ベイ	
	DNB-340 内蔵340MB	¥24,800
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用	
	DBI-N2000 内蔵2GB	¥42,800
	98NOTE NS/E,NS/R,NS/T,NX/C,NS/A,NA,Ne	
	DNN-T540 内蔵540MB	¥32,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13	
	DNN-T1000 内蔵1G	¥39,800
	9801,9821シリーズ(一部の機種を除く)	
	DSC-N2000N 外付2G	¥54,800
	DOS/V(OADG仕様)マシン	
	DSC-1024V 外付1G	¥42,800
ICM	98BX,BA,Xe,Xs,Xp,Bs,Bp,BX2,BS2,BA2専用ベイ	
	INTER340B 内蔵340MB	¥19,800
IO	9821シリーズ PCI搭載機種	
データ	HDS-1G/98PCI 外付1G	¥46,800
	9801,9821シリーズ(一部の機種を除く)	
	HDV-2G/98III 外付2G	¥45,800
	DOS/V(OADG仕様)マシン	
	HDV-2G/ISA 外付2G	¥49,800
	98NOTE Nd,Ne2,Ne3,Nx,Na7,Na9,Na12,Na13	
	HDNS-1G 内蔵1G	¥39,800
	Apple Macintosh用	
	HDS-1G/AP-L 外付1G	¥36,800
	98Xa7,Xa9,Xa12,Xa13,Xa16,Vシリーズドライブベイ用	
	HDI-1.7G 内蔵1.7GB	¥34,800
ロジ	9801,9821シリーズ(一部の機種を除く)	
テック	SHD-BA1000P 内蔵1G	¥35,800

フロッピーディスク

アキュレート	3.5″×1ドライブ	¥13,800
	5″×1ドライブ	¥18,800
	5″×2ドライブ	¥27,800
アルファ	3.5″×1ドライブ	¥14,500
データ	3.5″×2ドライブ	¥21,800
	5″×1ドライブ	¥19,500
	5″×2ドライブ	¥28,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WGP-VG4S	¥19,900
	WGN-V4	¥18,400
IO	GA-DRV4/98	¥18,800
データ	GR-PG3D4/98PCI	¥20,000
	GR-PG3D4/PCI	¥20,000
キュービジョン	Wave SMIT	TEL CALL
	Win-note98	¥39,800

メモリ

エレコム	PM-8B 72ピン 32bit 60ns	¥ 9,500
	PM-16B	¥16,500
IO	NE-SIMXA-8MX2	¥18,600
データ	NE-SIMXA-16MX2	¥33,800
	NE-SIMXB-8MX2	¥16,200
	NE-SIMXB-16MX2	¥29,800
	NE-EDO-16X2	¥29,800
	NE-EDO-32X2	¥57,800
	EDO326-8MX2	¥16,200
	EDO326-16MX2	¥29,800
	DV-SIM326-8MX2	¥16,200
	DV-SIM326-16MX2	¥29,800
メルコ	EMF-P8MG	¥ 9,600
	EMF-P16MG	¥16,800
	EMW-P16MG(8M×2)	¥18,800
	EMW-P32MG(16M×2)	¥30,500
	EMH-16MG (8M×2)	¥16,400
	EMH-32MG (16M×2)	¥30,500
	VMG-8MG	¥ 9,600
	VMG-16MG	¥16,400
	VMH-16MG(8M×2)	¥16,400
	VMH-32MG(16M×2)	¥30,500

CD/MOドライブ

ICM	PDR-650-N(限定)	PD/CD	¥58,000
三 菱	MK650PD	PD/CD	¥39,800
メルコ	MOS-E230A	MAC	¥49,800
	MOS-S230	増設用	¥47,800
	MOS-D640	IFボード付	¥108,000
IO	RM-MO640F	増設用	¥93,800
データ	RM-MO230F/AP	MAC	¥55,800
アイドル	CS-M230PA	増設用	¥49,800
メルコ	CDS-4ES	増設用	¥12,800
	CDS-4EV(限定)	DOS/V	¥24,800
	CDI-8FB	ファイルベイ8倍速	¥20,000
ICM	CD-910S-X(限定)	増設用	¥24,800
ソニー	PRD-250+WinKIT	NOTE	¥34,800
IO	CDG-PX44	増設用	¥16,500
データ	CDV-AB8	ファイルベイ8倍速	¥19,800
	CDV-HDN6/PCIDE	NOTE	¥29,800
TEAC	CD-600S	98-6倍速	¥29,800
テクニカ	CDM-98	マルチメディアボックス	¥68,000
ランドC	LFBC-820	ファイルベイ8倍速	¥18,800

クリエイティブ CDUG61/DV(限定) ¥19,800
DOS/V 6倍速 ゲーム4本付

モデム&TA

NEC	PC-IT45S1	¥39,800
	PC-IT45D1 DSU内蔵	¥49,800
メガソフト	POWERFAX14/14	¥ 9,800
オムロン	MA-2814	¥19,800
	ME-2814C NOTE用	¥33,000
アイワ	PV-BF288M2	¥24,800
IOデータ	DFML-336	¥16,800
マイクロコム	DeskPorte 336	¥19,800

デジタルカメラ

キャノン	PowerShot 600	¥94,800
コダック	DC20	¥29,800
エプソン	CP-100	¥32,800
カシオ	QV-10A	¥29,800
ソニー	DSC-F1 新製品予約受付中	¥69,800

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥18,800
	PC-9801-118	¥17,000
メルコ	SXM-F(FM)	¥ 7,800
キュービジョン	WaveStar(86互換)	¥18,800
	WaveMasterカード	¥33,800
	Midi Ster/GS	¥14,800

スキャナ

キャノン	CanoScan300	¥37,800
NEOS	NSF-600CSP/W	¥34,800
エプソン	GT-5000WINP	¥42,800

ビジネスソフト

SUPER KID95	¥ 9,800
MS-OFFICE PRO 95	¥35,000
SUPER OFFICE 96	¥26,500
一太郎Ver7 予約キャンペーン	¥18,000
The CARD V7 Windows95	¥15,000
小番頭95 小規模法人	¥38,000

ご希望のビジネスソフトを指定していただければ、お取寄せいたします。

ゲームソフト

ルナティックドーン 開かれた前途	Win	¥ 6,600
英雄伝説 Ⅳ 朱紅い雫	98	¥ 9,600
同窓会	Win	¥ 6,600
下級生	98	¥ 7,350
エーベルージュ	Win	¥ 7,350
ザ・コンビニ	Win	¥11,000
バーチャファイターPC	Win	¥ 6,980
ピュアキュロットへようこそ	98	¥ 5,850

新作ゲームソフト予約受付中! 旧作ゲームソフトはお取寄せいたします。

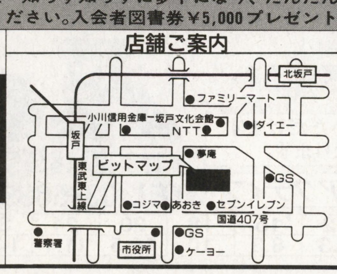
成績アップ学習法=ラインズ先生 Win95発売記念 小・中・高生 会員募集中!
自宅で好きな時間に好きなだけマイペース学習! 知らず知らずに夢中になり、だんだん勉強がおもしろくなる! 当店へ資料をご請求ください。入会者図書券¥5,000プレゼント

パソコンショップBitmap

ビットマップ
アビック通販部

〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103
営業時間 AM10:30~PM7:30 定休日 毎週水曜日

店舗ご案内



申込方法

まず0492-89-2369にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払い方法をお伺いします。
FAXの場合は注文書に必要事項をご記入の上、送付して下さい。
折り返えし、合計金額、発送予定日等FAX致します。

支払方法

銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい。
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい。
代金引換	お届け時、商品と引き換えにお支払い下さい。別途代引手数料が必要です。
クレジット	申込書送付、記入後ご返送下さい。分割回数は、3~60回払です。

振込先 あさひ銀行北坂戸支店
(普通)3573916
パソコンショップ
ビットマップ

※商品の発送は、入金確認後、在庫品は2~3日、お取寄品は、1週間程度でお届けします。尚、クレジット申込みの場合は、審査・承認後となります。送料は、800円/個より(地域・大きさにより異なります)。

アウトレット

魅力的商品が続々入荷中!

PC-9821Ra20/N12 ·¥269,800
PC-9821XV16/W16 ¥219,000
PC-9821V13/S5F2 ··¥215,000
PC-9821V13/S5E2 ·¥226,000
PC-9821V13/M7C2 ¥259,000
PC-9821V16/S5C2 ··¥235,000
PC-9821V16/S5D2 ·¥235,000
PC-9821V13/S7RA ·¥208,000
PC-9821CU10/DA ··¥209,000
PC-9821Nb10/S10F ··¥269,000
PC-9821NA12/S10F·¥329,000
PC-9821NA12/S8 ··¥229,800
MN-7230メビウス ……¥389,000
MN-7030メビウス ……¥354000
FMV-53NA2/S1,S3 ·¥359,000
FMV-5DSE251 ………¥209,000
FMV-5DSE253 ………¥208,000
FMV-DESKPOWER TE,CE,SE,SP他
MAC,IBM等TEL特価

※ その他各社ワープロ、CPU、CRT、周辺機器は☎ください。

激安SHOPの看板だ!

特選OUT・LET＆中古

在庫をTELにてご確認の上ご送金ください。

FMV-DESKPOWER-SE (5DSE52A,15"CRTset)	¥ 129,000
Aptivaa560 (IBM,2144-S20,15"CRTset)	¥ 129,000
MN-7030【新古】(シャープメビウス)	¥ 329,000
PC-9821NS/340W【新古】(486DX2-50M、HD340M、カラー)	¥ 109,800
PC-9821Nb10/S10F【新古】(CDロム,HD 1G,TFT,FAXM)	¥ 239,000
PC-9821NX/C7【新品】(DX4-100M,CDロム,HD720,TFTカラー)	¥ 179,000
PC-9821Nb10/5【新古】(P100、メモリ8MB、HD540、TFTカラー)	¥ 149,000
PC-9821NS/20 (386ノート,HDD20M,メモリ2.6M)	¥ 34,800
PC-9801BX/U2 (CPU486,3.5"2ドライブ)	¥ 32,800
PC-9801DS/U5 (3.5インチ、HDD、音源内蔵)	¥ 23,800
PC-9801DX5 (5"2ドライブ、HDD40M,音源内蔵)	¥ 19,800
PC-9801EX5 ((3.5"2ドライブ、HDD20M,音源内蔵	¥ 15,800
X68000シリーズ	¥ 9,800ヨリ
FM-TOWNS II FreshFS (Win、一太郎)	¥ 69,000
PC-8853N (400ライン、デジタル)	¥ 4,800
PC-KD854N (400ライン、カラーディスプレイ)	¥ 9,800
PC-KM153R【新品】(15インチ、マルチシンクディスプレイ)	¥ 35,800
DESKPOWER-TE新品】(DOS/V用、15インチ マルチシンクディスプレイ)	¥ 29,800
BJ-130J (キャノン、136桁、バブルジェットプリンタ)	¥ 19,800

FP-150FX (TOWNS用プリンター)	¥ 9,800
MJ-510C (エプソン、インクジェット、Win95、MAC用)	¥ 15,800
Imege Writer (MAC用プリンタ)	¥ 9,800
FMVS-101 (FMRシリーズ用日本語音声合成装置)	¥ 4,900
MC-288XL2【新品】(マイクロコア、モデム)	¥ 22,800
FM9624 (TOWNS,FAXモデム,ソフトなし)	¥ 4,800
GA-DR4/PCI (I/OデータGアクセラレーター、DOS/V、9821)	¥ 12,800
CDR-H94S (三洋、DOS/V用ファイルベイ内蔵倍速CD-ROM)	¥ 3,800
3D MULTIMEDIA【新品】(DOS/V用3Dボード、バーチャファイター他)	¥ 22,800
M-4【新品】(98・エプソン用マウス、カウントチェンジャー、変換コネクタ付)	¥ 1,900
各種メモリ	¥ 2,900ヨリ
各種ドライブ	¥ 6,900ヨリ
PRESBOX (Win3.1ソフト、エンジニアドキュメントプロセッサ、Ver.4)	¥ 3,900
MEDIAMAKER (Mac用ソフト)	¥ 3,900
ゲームソフト	¥ 激安
各種ジャンク品	¥お問い合せ下さい

新品への下取り交換の場合特に高価にて下取りいたします。

買取

高価買取

PC-9821 V・A・B・C・Xシリーズ
PC-9801 486・386・286・V30シリーズ
PC-98 Note Pentium・486・386・V30シリーズ
EPSON Pentium・586・486・386・286シリーズ
EPSON Note Pentium・486・386・286
シャープメビウス MN-7230,MN-7030他
FMTOWNS II 486・386シリーズ
FMV-DESKPOWERシリーズ C・S・H・SX・CE・SE・SP
X68000＆X68030シリーズ
Macintoshシリーズ
IBM PC互換機各種
MSX TurboR
各社CRT・メモリ・プリンタ
CD-ROMドライブ・MOドライブ
ハードディスク・FDドライブ・etc…
高価買取いたします!!

新品への下取り交換の場合は特に高額にて下取りします。

買取専用 0120-198147

買取価格は常に変動しています。価格をご確認の上品物をお送りください。

各種ゲーム機
ゲームソフト
高価買取

買って安心、中古品も保証付。

全国通販、代金引替払もOK!!

価格は10月1日現在のものです。

中古も、各社新品も激安販売中!

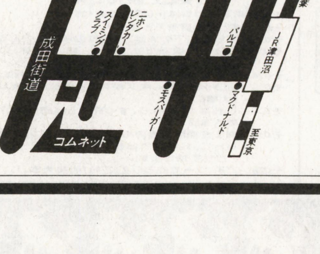
便利な下取り販売も行なっています。

CN 株式会社 コムネット

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
☎0474(76)0860 FAX.0474(76)1294

● 申込方法：現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。代金引替払もOK!!
住友銀行 津田沼駅前支店 普通 560065 ㈱コムネット

営業時間
AM 11:00
~
PM 8:00



中古・新品の注文は下記へ！とにかくTELしよう〜

0474(76)0860

TEL受付 PM11:00まで

魔窟流超高額買い取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー東京1号店

リサイクル専科
～電脳魔窟本舗～

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を、専科に特化し、ますますセグメント化するユーザーの要求に、答えます.
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き、IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

DOS/Vパソコン買い取り強化月間
—新型パソコンぞくぞく発表—

新型パソコン購入をお考えの方に吉報！あなたのDOS/Vパソコン高額にて買い取ります

買い取り強化期間(11/1～11/30)

▼デスクトップパソコン買い取り例

CPU	メモリ	HDD	ディスプレイ	買い取り価格
DX4-100	8MB	540MB	15インチ	¥30,000
DX4-100	8MB	720MB	17インチ	¥35,000
Pentium75	16MB	1GB	15インチ	¥45,000
Pentium100	16MB	1GB	15インチ	¥80,000
Pentium133	16MB	1.6GB	17インチ	¥130,000

10月31日現在の価格です．相場により価格が変動します．他にもノートパソコンも買い取ります．詳しくはTELにて．

買い取り価格情報

●パソコンソフト

	買い取り価格
大戦略V	¥3,000
三国志　孔明伝	¥3,000
ファーランドストーリー狂神の都	¥3,000
ブランディッシュVT	¥3,000
ルナティックドーン　トレジャーセット	¥2,800
ザ・コンビニ	¥2,800
スタープラチナ	¥2,800
猟奇の檻　第2章	¥2,800
朱紅い雫	¥2,800
三国志V　CD	¥2,600
夢寂	¥2,500
追憶	¥2,500
クラシックロード4	¥2,500
ブルーアイズ	¥2,500
提督の決断Ⅲ	¥2,500
ぷよぷよwin95	¥2,500
アローン　イン　ザ　ダークⅢ	¥2,500
VIPER-V8 WIN	¥2,400
柊坂の旧館	¥2,300
Magical Jam	¥2,300
ドラゴンロア	¥2,300
ビジット	¥2,300
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVo1	¥2,300
同窓会	¥2,300
夕霧	¥2,000
Blind Games	¥2,000
Get！	¥2,000
ときメモメモリアルスクリーンセーバーVo1	¥2,000
ハーレムブレイド	¥2,000
魔法少女B子	¥2,000
女の子の仕組み	¥2,000
VIPER-V10・WIN	¥2,000
悪夢95～青い果実の散花～	¥1,800
棘～とげ～	¥1,800
人形使い2	¥1,800
ROSE BLOOD	¥1,800
COIN	¥1,800
魔人形	¥1,800
バトルクイーーン	¥1,800
拘束～淫欄授業～解かれたリボン	¥2,000

●アミューズメントソフト

●プレイステーション買い取り	買い取り価格
ときめきメモリアル　限定版	超高額
NOeL(ノエル)初回限定版	¥3,500
TFX	¥3,300
女神異聞録　ペルソナ	¥3,300
ヒロインドリーム	¥3,200
アイドル雀士スーチーパイ2　Limited	¥3,000
マッハGO GO GO	¥2,800
サイキックフォース	¥2,800
アイルトン・セナ　カートデュエル	¥2,700
ときめきメモリアル　対戦ぱずるだま	¥2,700
ときめきメモリアル　forever with you	¥2,700
STREET FIGHTER ZERO2	¥2,600
東京SHADOW	¥2,600
すらいムしよう	¥2,400
K-1 GRANDPRIX	¥2,300
インターナショナルモトクロス	¥2,300
にとうしんでん	¥2,300
女子高生の放課後…ぷくんパ	¥2,000
幻影闘技　SHADOW STRUGGLE	¥2,000
鉄拳2	¥2,000
●セガサターン買い取り	
サクラ大戦(限定版)	超高額
三国志V	¥3,800
ポリスノーツ	¥3,200
ときめきメモリアル　スペシャル版	¥3,000
リアルバウト餓狼伝説	¥3,000
ファイティングバイパース	¥3,000
平和パチンコ総進撃	¥2,800
アイドル雀士スーチーパイ2	¥2,800
ときめきメモリアル　対戦ぱずるだま	¥2,700
ラングリッサーⅢ	¥2,600
将棋まつり	¥2,600
ストリートファイターゼロ2	¥2,500
麻雀狂時代	¥2,500
野々村病院の人々	¥2,200
同級生　if	¥2,000
闘神伝URA	¥2,000
サターンボンバーマン	¥1,800
ダークセイバー	¥1,800
ナイツ～into dreams	¥1,800

販売価格情報

●パソコンソフト

	販売価格
フィニッシュホールド	¥　980
メリーゴーランド	¥2,280
監獄カントリークラブ	¥2,280
スノーメモリー	¥2,580
クラシックロード3	¥2,580
文化祭	¥2,580
バーチャコール2	¥2,780
VIPER BTR	¥2,780
脅迫	¥2,980
Piaキャロットへようこそ	¥2,980
ナイトスレイブ	¥3,180
コイン	¥3,180
ウイニングポスト2+	¥3,980
ブランディッシュ2　リニューアル	¥3,280
ハハ艦隊物語	¥3,280
人形使い	¥3,280
悪夢	¥3,280
惑星ΩのQ王子	¥3,280
銀河英雄伝説Ⅳ	¥3,380
チェリージャム	¥3,380
パワードール2	¥3,580
ROSE BLOOD	¥3,580
下級生	¥3,580
GET！	¥3,580
暗闇	¥3,680
三国志英傑伝	¥3,880
拘束～淫爛授業～	¥3,880
きらら学園	¥3,980
デュアルサクセクション	¥3,980
ルーニーラビリンス	¥4,280
大戦略　for WIN	¥4,280
アドバンスドパワードール2	¥4,380
朱紅い雫	¥4,580
提督の決断Ⅲ	¥4,780
三国志V	¥4,880
柿木将棋	¥4,880
エーベルージュ	¥4,980
腐	¥4,980
狂神の都	¥5,280
プロの碁EX	¥5,780

●アミューズメントソフト

●プレイステーション売価	販売価格
ウイニングポストEX	¥　980
闘神伝2	¥1,280
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール	¥1,480
卒業R	¥1,780
TOBAL NO.1	¥1,980
卒業　クロスワールド	¥2,980
サムライスピリッツ斬紅朗無双剣	¥3,280
ポポロクロイス物語	¥3,480
鉄拳2	¥3,480
にとうしんでん	¥3,580
CRW/カウンターレボリューションウォー	¥3,580
ワールドスタジアムEX	¥3,680
ときめきメモリアル　forever with you	¥3,980
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	¥3,980
ウェディングピーチ　ドキドキお色直し	¥3,980
信長の野望　覇王伝	¥4,480
NOeL(ノエル)初回限定版	¥4,580
結婚～Marriage	¥4,880
信長の野望　天翔記	¥4,980
女神異聞録　ペルソナ	¥4,980
●セガサターン売価	
新・忍伝	¥　780
ファイプロ外伝ブレイジングトルネード	¥　880
シャイニング・ウィズダム	¥　980
バーチャファイター2	¥1,380
デイトナUSA	¥1,580
遥かなるオーガスタ	¥2,280
キングオブファイターズ'95	¥2,880
The Tower	¥2,880
結婚	¥2,980
誕生S	¥3,280
ウィザードリイ6＆7	¥3,580
新世紀エヴァンゲリオン	¥3,680
グレイテストナイン'96	¥3,880
デカスリート	¥3,880
三国志英傑伝	¥3,880
同級生　If	¥3,980
ストリートファイターゼロ2	¥4,180
アイドル雀士スーチーパイ2	¥4,280
ときめきメモリアル　スペシャル版	¥4,980

この価格表は10月31日現在の価格です．相場により価格が変動しますのでお早めにどうぞおいでなさいまし．

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

年中無休
Information & Interface
株式会社アイ・ツー

売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

●迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2～3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
＊下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
＊着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1～2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

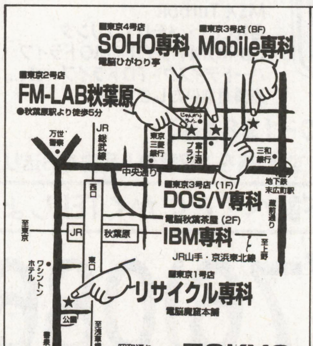
3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

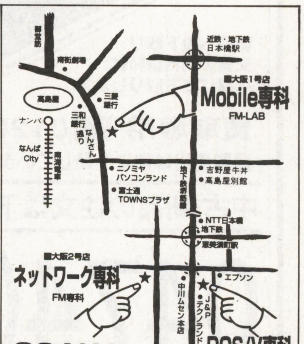
4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

＊高額買取のコツは…(買取のお・約・束)
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要！
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事！早さは命！)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう‼(これが1番大事。)

●ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
●パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
●18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
●箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。





パソコン大募集!!

★只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)

9801NEC (3.5″/5″)

RX21(286.12MH)	¥ 1.0万
EX2(286.12MH)♪	¥ 1.4万
DX2/U2(286.12MH)♪	¥ 1.5万
DS2/U2(386.12MH)♪	¥ 2.0万
DA2/U2(386.16MH)♪	¥ 2.8万
FS2/U2(386.20MH)♪	¥ 3.0万
FA2/U2(486.16MH)♪	¥ 3.4万
BX/U2(486.20HM)	¥ 2.8万
BX2/3(486.25/33MH)	¥ 3.5万

ノート

NS/T(386.20MH)	¥ 4.5万
NS/R(486.16MH)	¥ 5.8万
NS/A(486.20MH)	¥ 6.4万
NA/C(486.カラー)	¥ 7.5万
NX/C(486.カラー)	¥ 7.9万

EPSON

386P(16MH.1.6M)♪	¥ 2.0万
386GE(16MH.1.6M)♪	¥ 2.5万
486SE(25MH.1.6M)♪	¥ 3.2万
486SR(33MH.1.6M)♪	¥ 3.6万

ノート

386NAR2(3.5″×2)	¥ 4.5万
486NAS2(3.5×2)	¥ 5.8万
486NASX2(カラー)	¥ 7.8万
486NAVX1JW	¥10.8万

9821マルチ (WIN対)♬

Ce/S2(486.CRT付)	¥ 6.4万
Ce2(486.CRT付)	¥ 6.5万
CS2(486.CRT付)	¥ 6.8万
Cb2(486.一体型)	¥ 7.4万
Cb2/B(486.一体型)	¥ 7.6万
Cb2/T(486.一体型)	¥ 8.8万
Ae(486.25MH.1.6M)	¥ 3.5万
AS2(486.33MH.3.6M)	¥ 4.5万
Xe/U7W(486.33MH)	¥ 4.5万
XS/C8W(486.66MH)	¥ 5.5万

PC486M (WIN対)

486MU2GW(33MH.CD)	¥ 4.5万
486MU2GWM(CRT付)	¥ 6.8万
486MV2J(66MH.CD)	¥ 5.5万
486MV2JM(CRT付)	¥ 7.9万

FMTWⅡ (WIN対)

Fresh (486.CRT付)	¥ 6.2万
Fresh・T(486.CRT付)	¥ 6.2万
Fresh・E(486.CRT付)	¥ 7.5万
Fresh・ET(486.CRT付)	¥ 8.5万

DOS/V (WIN対)

IBM Aptiva	¥ 6.5万
P&N WOODY(一体型)	¥ 6.5万
PRESARIO(一体型)	¥ 6.5万
FMV DESK.P	¥ 6.5万

MSX2+ ♬

HB-XDJ/FS-AIWX	¥ 2.6万
HB-XV/FS-AIWSX	¥ 2.8万
FS-AIST(16ビット対)	¥ 3.8万
FS-AIGT(16B.MID内)	¥ 5.6万

8801 ♬& **ゲーム機**

MA2(8M.2HD)	¥ 1.0万
MC2(8M.CD)	¥ 1.2万
SATURN	¥ 1.5万
P.Station	¥ 1.5万

Mac

Performa 520	¥ 5.8万
Performa 575	¥ 7.5万
Performa 588	¥ 7.9万
Performa 630	¥ 9.2万

CZ ♪

CZ881C(NEW-Z)	¥ 4.0万
CZ888C(1.0dB)	¥ 4.5万
CZ604C(2M.スカジ)	¥ 4.5万
CZ634C(16MH.2M)	¥ 8.5万

(値段は売り値です)

〈周辺機器〉

CRT

KD854N	¥ 0.8万	マルチ15″	¥ 2.5万	CMTA14FI	¥ 2.0万
KD881	¥ 1.2万	マルチ17″	¥ 4.2万	CPS14FI	¥ 2.5万
CU14FD	¥ 0.8万	KM153	¥ 2.8万	CZ-603D	¥ 1.8万
XC1498CⅡ	¥ 0.8万	TV454	¥ 2.9万	CZ-613D	¥ 8.8万

プリンタ 系列

PR101	¥ 1.0万	MJシリーズ	¥ 1.5万	PCI	¥ 2.6万
PR201	¥ 2.0万	BJシリーズ	¥ 1.0万	FMP	¥ 2.0万
AP/VP	¥ 1.0万	Mac	¥ 1.0万	CZ-8PC	¥ 1.0万

その他

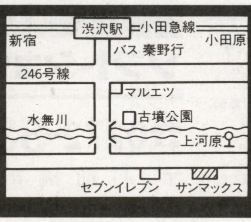
RAM/2M	¥ 0.6万	外付HDD	¥ 1.5万	88マウス	¥ 0.3万
RAM/4M	¥ 1.4万	内蔵HDD	¥ 0.5万	98マウス	¥ 0.2万
RAM/8M	¥ 1.9万	外付FDD	¥ 0.8万	MSXマウス	¥ 0.3万
FM音源	¥ 0.5万	倍速CPU	¥ 1.0万	DOS/Vマウス	¥ 0.3万

★キャンペーン中は、お客様送料は当社で負担致します。
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

買取ります (当社で広告販売している商品は特に高く買取ります。)
9801、9821、EPSON、FMTWⅡ、X68K、DOS/V、8801、MSX2＋、CZ、Mac、周辺機器
ゲーム機器(ソフト)OK! →☎0463－75－5240
一部、買取り下取り、出来ない商品も有ります。※発送はクロネコ等を御利用下さい。

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ/)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上
無料配送です。 税不要/手数料要



㈱サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376－1
MSビル1F 〒259-13
〈振込先〉大和銀行厚木支店
(普通) 7035682

営業時間 AM10：30～PM7：10(平日)
AM10：30～PM6：00(土・日・祭日)
定休日 毎週水曜日

0463-75-5240

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

好評発売中

DVD &DVC入門基本18章

デジタル ・ ビデオ ・ ディスク

持木一明 著
●A5判 定価 1,500円(税込)

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容
●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部
FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101(ブック急便 送料380円)
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ） ●2万円以上 500円引き ●3万円以上1000円引き ●5万円以上2000円引き

Windows3.1,95 or Macintosh

15,300円アクアゾーンVer1.5限定版(コンパクト版5,380円)
各12,200円各Withパワーアップキット・三国志Ⅴ,提督の決断Ⅲ,
11,840円プリンスメーカー2,NEW碁キチくんVer2.0,
各11,430円三国志Ⅴ,麻雀幻想曲Ⅰ・Ⅱ・Ⅲセット,
SIM CITY2000CDコレクション,TEO-もうひとつの地球,
各10,580円金沢将棋,柿木将棋Ⅱ,将棋最強2,
Winning Post2 PLUS Withパワーアップキット,
風雅対局本因坊,対局囲碁好敵手,
各9,780円大戦略Ⅴ,ウイニングポスト2プラス,三国志孔明伝,
提督の決断Ⅲ,スーパーリアル麻雀PⅤ,MIST日本語版キャンペーン版,
白き魔女,信長の天翔記Withパワーアップキット(95専),AI囲碁5,
シム・アイル,卒業アルバム,(9,980円ナポレオン皇帝の謎)
各9,120円GOKKO3完全版,
サイバーストーム(日本語版),紺碧の艦隊2パーフェクト,
各8,530円スターウォーズレベルアサルトⅡ,VRアニメアート,
サイレントサンダー,マイホームドリーム2,クラシックロード4,
各8,380円野球道3,花火職人になろう,
各7,980円エーベルージュ,サイレントメビウス,碁王Ⅱスペシャル,
ファイナル・ドゥーム,THE TOWER R1.3J,四川風ゲキカラ麻雀,
ブリッツシュトラーセ,卒業グラデューションR,必殺パチンココレクション,
ファーランドストーリー・狂神の都,ゾークネメシス,リトルステップ,
メリクリウスプリティ,トータルデストーション,卒業2,
各7,830円サイレント・スチール〜戦略海域,加藤一二三監修・直感精流Ver2,
コミックゲームH,ガーゼイの翼,ハイパープラネット2,
各7,680円大航海時代Ⅲ,馬なり1ハロン劇場3,
ファーランドサーガ,グランプリマネージャー,
DOOM2,SIM TOWN(95専),SIM CITY2000スペシャル(95専)
ロンメル装甲師団1941,D-DAY,ケルトの聖戦,
各7.380円虜-とりこ,白日夢,女傑になろう,
各7,250円インディカレーシング2,天地無用!in LOVEごくらくCD-ROM,
CIVILIZATIONⅡ,バミューダシンドローム,召使い4,
ピットフォール,Klik&Play,上海グレートモーメント,
各6,830円ルナテックドーン,釣道〜海釣り編〜,AIⅤ,
スーパーエアーコンバット蒼空の覇者,トロフィーバス,
各6,630円同窓会,ブラインド・ゲーム,家庭教師,
VIPER-GTS,エンジェルハイロー,たまご料理,
バウンティはんたあルディ,五月クラブ・メイクラブ,
魅惑の調書,VIPER〜CTR〜あすか,ウエーバー,
痕きずあと,花の記憶,Ribbon95,麻雀幻想曲Ⅲ,
バーチャルめもりある,BLUE EYES,悪夢95,
夢見坂コレクションズ,乱蝶,VISITTEービジット,
きゃんきゃんバニー1 PRIMO,トワイライトホテル,Diver's,
VIPER-V10,雫・95,妖女乱舞,グロリア,
ここは楽園荘2,林間学校,for elise〜エリーゼの,
禁忌ータブー,モラトリアム・プラス!,リビドー7 IMPACT,
THE NEED FOR SSPEED SE,七英雄物語,
亜美ときめきパソコンプリンセス,雀姫〜レディスマージャンリーグ,
各6,430円ザ・コンビニ,大逆鱗,3Dムービーメーカー,
TAKEI COLECTION Vol.1,釣りに行こう,
各5,850円TOGEーとげ,ブラインドゲーム,oh!きつねさま,
殻の中の小鳥,鹿苑館奇譚〜LOOP,マリンルージュ,
Piaキャロットへようこそ,館やかた,女医美奈子,
漂流,慾むさぼり,生本まる,SEX,SEX2,
ZAP!the magic,晴れのち胸さわぎ,TANIAタニア,
メイキングキャンディ,PETいんが〜,純愛物語修学旅行の夜,
注射器,裏マンション発禁,まんぐり,監禁,
霧島診療室の午後,Gの極北,鹿苑館奇譚,
転校生,快楽の学園,VIPER V6,V8,フォーチュンラヴァー,
野々村病院の人々,河原崎家の一族,大ひんみん王,
女の子の仕組み,ACE of SPADES,学園ソドム,
ザ・レジェンド・オブ・EDEN2,ももこちゃんfor me見習い看護婦,
世界の車窓から・中国編,スイス編,イギリス編,特別編,
各5,620円新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1〜4,
永世名人,提督の決断Ⅲパワーアップkit,モノポリー,
メビウスリンク2,3Dアトラス,クロンドール課外授業,
各5,120円トレインシュミレーター中央線,東海道211系,東北本線,
バーチャコール2,隷嬢セーラ,D・P・S全部,
拘束〜悦びの淫声,拘束〜淫爛授業〜解かれたリボン,
エスカレーション・エクステーション,黄金の羅針盤,
インモモラルスタディ#1白川,#2飯島,#3朝倉,
禁断の血族,放課後は別の顔,ルナティックナイト,
まねき猫小判,琥珀色の遺言,マンハッタンレクイエム,
リングアウト,マーダークラブ,放課後は別の顔,
各4,980円うきうき釣天国2・波止の五目釣り,1・幻の天狗池,
ツボリラクゼーション,ウエルネスヨーガ,うきうき釣り天国3,
コロナイゼーション日本語版,コンフィグ・ロム,トランプワールド,
ジャングルパーク,ぷよぷよ,リターンオブアーケード,
各4,680円銀河英雄伝説スクリーンセーバーVOL2,女神降臨,
各4,480円Doki Dokiバケーション,バーチャコール,ESCAPE!,
各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0,1,2,3,
きらめき宝石箱,AV面接ファイル1,2,尻よ!,
各3,980円ザ・コンビニパワーアップキットVol.1,ゴーリーゴーストゴール,
ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.1,真妖獣教室2,
真淫獣学園3,フェアリーテールREMIX1,2,アニメ美人,
各3,430円S・A・4,酒楽,DOGZ,脳内射精2,
各3,120円Erect Magazin14〜16,SHYピンクページ2,
官能女体倶楽部2,3,SHYベストコレクション2,3,4,
各3,000円宇宙怪盗ファニーBee,アンヴィバレンツ,ランス4.1,4.2,
あゆみちゃん物語,真妖獣教室3,エスケイパーダブル,
24,800円ロータススーパーOffice96,5,850円MS・PLUS!,
28,800円F-BASIC for Windows,12,980円PAINT SHOP PRO Ver3.2,

ユーティリティ

各9,980円超速95(α・time9),CLEAN SWEEP95,
各9,230円ノートンユーティリティキャンペーン価格(NEC用,DOS/V用),
8,580円WZ EDITOR FOR Windows V2.0,
12,300円ウイルスバスター95FULLキノウバン,

インターネット

5,230円JUSTNETスターター+ネットスケープキャンペーン版,
4.380円ニフティサーブメンバーズパックVer9,

PC-9801(5″or3.5″)シリーズ

各12,180円提督の決断Ⅲwith・P-kit,三国志Ⅴwith・P-kit,
10,660円Winng Post2 PLUSパワーアップKIT,
各11,430円三国志Ⅴ,プリンセスメーカー2,囲碁Ⅳ,
各9,580円ブランディッシュVT,朱紅い雫,忘えぬ炎,
各8,980円ウイニングポスト2PLUS,パワードール2,デッドフォース,
ガーディアンリコール,アマランスⅣ,KH,紺碧の艦隊2パーフェクト,
各8,530円メルテイランサー,ローマは一日にして成らず,
シムシティ2000DX,ハハ艦隊物語,空軍大戦略,
各7,780円ラストガーディアン2〜黄金の封印〜,龍王三国志,維新開国,
各7,480円VIPERV16,人形使いⅡ,ブランディッシュVT,
各7,120円下級生,同級生2,こうかん日記第2章,
パワードール2DASH,アドバンスドパワードール2,
各6,980円幻世喜譚,夕霧,ザナドゥ,ザナドゥ2リミックス,
銀白色の楽園,エーゲ海の雫,迷宮学園祭,
ROSE BLOOD〜血の渇き,デンジャラストイズ,GET!,
各6,630円猟奇の檻第2章,卒業写真2,魔性のかお,
追憶,ジオスレイブ,バウンティはんたあルディ,
VRデート・五月倶楽部2,せいんと・だいありぃ〜聖ちゃん日記,
エンジェル・ハイロウ,R・A・M1,わくわく麻雀パニック2,
VISITTE(ビジット),赤い水晶の瞳,ぺろぺろキャンディー,
暗闇ーくらやみ,まじかる・パニック,痕〜きずあと,魔人形,
遺作,グロリア,EVE,バーチャコール2,高校教師,
悪夢,カスタムメイト3,好き!,ペルソナ,同級生,
各6,120円ブランディッシュリニューアル版,ロクスアルバ外伝,
各5,850円Be-Yond,メイキング・キャンディ,COINーコイン,
チェリーマドレット,ブラインドゲーム,糠愛ーれきあい,
GIRL2,PETいんが〜,魔法少女隊うぉ〜ず,
TOGEとげ,柊坂の旧館,漂流,双姦そうかん,
裏マンション発禁,チェリージャム,文化祭,拘束超人,
RE-NOステインアライブ,花丸でPON!慾-むさぼり,緊縛の館,
VIPER-BTR,憂楼(ユーロウ),Pia・キャロットへようこそ,
女の子の仕組み,注射器,パパラッチ,ESの方程式,
各5,680円SEEK,学園ソドム,墜落の国アンジー,RR,
各4,480円ラブィーニ,Winning Post2 Plusパワーアップキット,
すすめ!超常現象研究所!!,ピルケース,

特価品コーナー 3.5″

各3,980円電撃ナース,ねこまんまEX,ぽわぞん,
キャッツパート1,ストロベリー大戦略Ⅱ,麻雀夢,
各4,980円ザナドウ2リミックス,ブロッククエストⅤ,ナイト雀鬼2,
エクシードジャック・パチンコカジノポリス,闘牌遊戯,
各5,980円パチスロ飛翔伝・鮫,クイズ知略の覇者〜三国志,
各6,980円ストロングホールド皇帝の要塞(RPG),関ヶ原,
織田信長,プレイメーカーフットボール,スタークルーザーⅡ,
各8,280円メルティランサー,ウイニングポスト2PLUS,
ソードダンサー凶刃の女神,ウィザードリィーDARK SAVANT,
アローン・イン・ザ・ダーク2,メンゾベランザン闇の章,
3.5″,5″特価品カタログ80円切手2枚同封下さい。

PC-9821シリーズ(CD版)

各11,480円提督の決断Ⅲ,三国志Ⅴ,銀河英雄伝説Ⅳ EX Set,
10,880円プロフェッショナルベースボール1996,
9,880円銀河英雄伝説Ⅳ,ジェットストリーム(3.5″),忘れえぬ炎,
MS・フライトシュミレーターVer5.0(3.5″),卍PSY幽記,
各8,530円魔法少女プリティサミー前編,後編,プランマーカー2,
各8,120円シュヴァルツシルトEX,ロードス島戦記Ⅱ,ドラゴンリーフ,
各7,830円デュアルサクセション・プラスキット,TFX日本語版,
各7,480円ブランディッシュVT,メリーゴーランド,
各6,680円VISITTEービジット,バウンティはんたあルディ,
猟奇の檻第2章,セイント・ダイアリィ〜聖ちゃん日記,
VIPER CTR〜あすか〜,闘神都市Ⅱ,
各5,850円花札でPON!,RE-NO・ステインアライブ,
柊坂の旧館,変身リング,憂楼ーゆうろう,
ぷよぷよ通,注射器,Piaキャロットへようこそ,
各5,480円堕落の国アンジー,学園KING,夢幻泡影,
各4,480円ピルケース,(各8,830円オルゴール,AYAーアヤ),

PC・DOS/Vパソコン

各9,780円シム・アイル,TFXユーロファイター2000,
10,880円ファンタズム,9,120円SIMIDSLE,
各8,330円レベルアサルトⅡ,サイベリア2,シムシティ2000DX,
サイレントサンダー,スカイフォース,TOWER,
各7,830円ファーランドストーリー伝記,StarFighter3000,
WIZARDピンボールコレクション(コントローラ付),デュエルサクセション,
各7,530円インディカレーシングⅡ,同級生2,
各7,250円メックウオーリア2,シヴィライゼーションⅡ,
各6,980円POWER DOLL2 DASH,グランプリⅡ,
各5,980円The Need for Speed,DESCENTⅡ,
メリーゴーランド,ESの方程式,SEX2,ぷよぷよ通,
(6,230円MS-フライトシュミレーターVer5.1)

FM-TOWNS特価品

17,800円F-BASIC386V2.1,2,800円TOWNS 6ボタンパット,
各5,980円ルナテックドーンⅡ,アトラスⅡ,3×3EYES(中古),

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO,Print shop ver2.0,
Teleportion Pro,16,800円Hyperword(定39,800円),
各4,580円ディグダグ/ディグダグⅡ,ドラゴンバスター,エキサイティングアワー,
各6,980円大航海時代Ⅱ,リブルタブル,ザ・スーパーラスベガスⅠ,Ⅱ,
4,980円ドラゴンバスター,トリロジー,KIDS特殊行動警察,

ビデオCD ― FOT・CD

各2,980円胸さわぎの乙女たち1,2,3,4話,裏・女子高生1〜10,
その他18禁ソフト各種有ります。

ゲーム機・ハード,周辺機器

16,980円スキャンコンバーターユニット「DISPL」XC15,
22,300円XRGB-1, 8,500円XAV-2S,
21,000円エプソンZIP-100MドライブSCCI外付,
1,300円マクセルMO3.5″230 1P(1,300円CD-ROMレンズクリーナー)

増設メモリー

14,800円72Pin 16M 60n パリ有DOS/V,NEC,
26,800円72Pin 32M 60n パリ無DOS/V,NEC,

その他

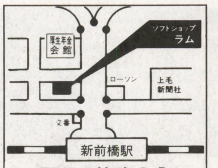
980円下級生攻略本,1,200円助さんダッシュ下級生,
69,800円富士通640MOドライブ内SCSI,

TAアダプター・モデム

49,800円Aterm 1t-45DSU TAターミナル(NEC)

デジタルカメラ各種

26,300円セガデジタルカメラ「デジオ」



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

●上記の価格には消費税3%が含まれています。御注文はTELかハガキで。

送金方法
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ●郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ●郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。（610円〜地域により異る）。
- ●宅急便での代金引換は別途料金になります（送料620円より、代引手数料400円）。
- ●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS他。

●営業時間　火曜〜金曜12：00〜20：00、土曜11：00〜20：00、日祭日10：00〜19：00
定休日　祭日を除く毎月曜日
●掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369
〒371 前橋市新前橋町17-13

TEL06-644-0554

〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11：00〜19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

＜本体＞
PC-9821 Xa10/C12 ワードエクセル付 ¥127.000
PC-9821 Xa13/W12 ¥179.000
PC-9821 Xv13/W16 ¥208.000
PC-9821 Xc13/S5 A.B ¥180.000
PC-9821 Xc13/M7 A.B ¥220.000
PC-9821 Xa16/W16 ¥210.000
PC-9821 Xa16/W30 ¥280.000
PC-9821 Xv20/W30 ¥340.000
PC-9821 Ra20/N12 ¥246.000
PC-9821 V12/S5R C.D ¥164.000
PC-9821 V12/S7R C.D ¥178.000
PC-9821 V13/S5 C2.D2 ¥184.000
PC-9821 V13/S5 C3.D3 ¥193.000
PC-9821 V13/S5 E2.F2 ¥190.000
PC-9821 V13/M7 C2.D2 ¥243.000
PC-9821 V16/S5 C2.D2 ¥208.000
PC-9821 V16/M7 C2.D2 ¥266.000
PC-9821 V16/M7 C3.D3 ¥261.000
PC-9821 V20/S5 C3.D3 ¥239.000
PC-9821 V20/S7 C3.D3 ¥265.000
PC-9821 V20/M7 C2.D2 ¥316.000
PC-9821 V20/M7 E2.F2 ¥340.000
PC-9821 V20/M7 C3.D3 ¥323.000
PC-9821 V20/M7 E3.F3 ¥344.000
PC-9821 Cu10/D A.B ¥175.000
PC-9821 Ct16/F A.B ¥283.000
PC-9821 Cr13/T A.B ¥238.000
PC-9821 Na15/X14 ¥369.000
PC-9821 Na13/H10 ¥324.000
PC-9821 Na12/S10F ¥302.000
PC-9821 Na12/S8 ¥268.000
PC-9821 Nb10/S10F ¥262.000
PC-9821 Nb10/S8 ¥235.000
PC-9821 Nb10/5 ¥167.000
PC-9821 La10/8 A.B ¥173.000
PC-9821 La10/5 A.B ¥150.000
PC-9821 La10/S8 C.D ¥247.000
PC-9821 Nb7/5 ¥150.000
PC-9821 Np/810W ¥128.000
東芝SS R590 071CT/W ¥158.000
東芝GT-S575 051CS/W ¥128.000
東芝SS-R575 051CT/A ¥138.000
東芝GT 475 05MCS/A95 CDROM内蔵 ¥128.000
東芝 サテライト 110CS-810 ¥148.000
東芝 リブレット PA1225JT ¥94.000
東芝 リブレット PA1225JA ¥114.000
富士通 ビブロ FMV52NA2S1 ¥248.000
富士通 ビブロ FMV475NUSS2 ¥84.000
パナソニック レッツノートミニ AL NCD413J5 ¥178.000
コンパック コンチュラエアロ 4/25 M84WF ¥44.800
シャープ メビウス MN-7250 ¥440.000
シャープ メビウス MN-7250 ¥312.000
メビウス, アプティバ, 東芝, ビブロの新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
広告は10月20日現在の価格の一部です価格の変動は御了承下さい.

＜モニター＞
NEC PC-TM151TV付 15インチマルチスキャン ¥34.800
NEC PC-TM171 17インチマルチスキャン ¥84.800
三菱 RD-17F 17インチマルチスキャン ¥53.000
三菱 RD-17GX2 17インチマルチスキャン ¥70.000
三菱 RD-17G2 17インチマルチスキャン ¥77.000
三菱 M-6316 14インチマルチスキャン ¥9.800
飯山電機 MT-8521E 21インチマルチスキャン ¥163.000
飯山電機 MF-8221E 21インチマルチスキャン ¥138.000
飯山電機 MT 8617ES 17インチマルチスキャン ¥73.500
飯山電機 MT-8617E 17インチマルチスキャン ¥68.000
飯山電機 MF-8617ES 17インチマルチスキャン ¥63.000
飯山電機 MF-8617E 17インチマルチスキャン ¥59.000
飯山電機 MF 8515F 15インチマルチスキャン ¥34.000
ナナオ 54T 17インチマルチスキャン ¥87.000
ナナオ E57T 17インチマルチスキャン ¥118.000
SONY CPD17SF8R 17インチマルチスキャン ¥71.000
SONY CPD15SF8 15インチマルチスキャン ¥47.000
富士通 17″マルチスキャン ¥49.800

＜プリンター＞
NEC PC-PR201/65 ¥64.000
NEC PC-PR201/40+シートフィーダ ¥37.800
NEC PC-PR1000EW ¥37.000
キヤノン BJC-35V2 ¥36.500
キヤノン BJC-210J ¥18.800
キヤノン BJC-240J ¥26.800
キヤノン BJC-410J ¥28.000
キヤノン BJC-420J ¥39.800
キヤノン BJC-455J ¥51.000
キヤノン BJC-610JW ¥43.000
キヤノン LBP-210 ¥41.000
キヤノン LBP-310 ¥55.000
エプソン LP 8200 ¥121.000
エプソン MJ-5100C ¥101.000
エプソン MJ 3000C ¥67.000
エプソン MJ-3000CU+Kit ¥49.800
エプソン MJ-910C ¥43.500
エプソン MJ-810C ¥33.000
エプソン MJ 510C ¥20.500
エプソン LP-1700 ¥70.000
エプソン LP-700W ¥46.000
エプソン VP-800 ¥15.000
ALPS MD-2010S ¥50.500
ALPS MD-4000J.S ¥60.000
ALPS MD-2300J.S ¥64.000

＜周辺機器＞
288BOX型モデム OMRON ME2814BII ¥9.800
ターミナルアダプター SUNTAC TS64DAA ¥12.800
A4カラースキャナ シャープ JX-320M ¥28.800
スキャナ エプソン GT-5000WINP/S ¥39.800
NA,NA/C用ラム I/O NA34-8M ¥8.800
汎用SIMM メルコ EMW-P16M ¥15.500
汎用SIMM メルコ EMW-P32M ¥28.500
汎用SIMM I/O NE SIM XB8MX2 ¥15.000
新V.Xc用EDO I/O NE-EDO-8MX2 ¥15.000
新V.Xc用EDO I/O NE-EDO-16MX2 ¥27.800
新V.X.RA.用ECCEDO I/O NE-ECC-8MX2 ¥17.500
新V.X.RA.用ECCEDO I/O NE-ECC-16MX2 ¥31.500
新V.X.RA.用ECCEDO メルコ EMH-E32M ¥30.500
72ピンSIMM 有名メーカー製4MB ¥3000引
72ピンSIMM 〃 8MB ¥5500引
72ピンSIMM 〃 16MB ¥9800引
72ピンSIMM 〃 32MB ¥20000引
EDO 〃 8MB ¥6000引
EDO 〃 16MB ¥10500引
EDO 〃 32MB ¥21000引
汎用SDIM I/O DV-SDIM8M ¥9.500
汎用SDIM I/O DV-SDIM16M ¥16.000
CPUキャッシュ I/O NE-XAV512K ¥9.500
72ピンSIMM 〃 8MB ¥5500引
72ピンSIMM 〃 16MB ¥9800引
72ピンSIMM 〃 32MB ¥20000引
EDO 〃 8MB ¥6000引
EDO 〃 16MB ¥10500引
EDO 〃 32MB ¥21000引
汎用SDIM I/O DV-SDIM8M ¥9.500
汎用SDIM I/O DV-SDIM16M ¥16.000
CPUキャッシュ I/O NE-XAV512K ¥9.500
CPUアクセラレーター I/O PK Nd75 ¥9.800
オーバードライブ DX2 ODP66 (韋駄天) ¥5.800
CPUアクセラレーター2倍 HAS-33W (486SX33用) ¥6.800
ビデオコンバーター 電波 XRGB-1 ¥19.500
ビデオボード I/O GV-MTV/98 ¥32.600
ビデオボード ALPS VideoHighwayVTR525(ISA) ¥45.800
ビデオボード I/O GV MTV/ISA ¥27.800
インターウェア LC630用 TV/ビデオシステム ¥8.800
3Dアクセラレータ メルコ WGP-VG4 ¥19.500
3Dアクセラレータ I/O GA-PG3D4/PCI ¥19.500
グラフィックアクセラレータ I/O GA-DRTV4/PCI ¥23.800
グラフィックアクセラレータ メルコ WGN-V4 ¥17.500
アクセラレータ+PCM メルコ WSN-V2M ¥28.900
アクセラレータ+PCM メルコ WSN-V4 ¥22.800
コンピュータテクニカ ビデオパック98nII(ビデオ出力) ¥7.800
タッチパネル ALPS GLIDE POINT ¥5.800
SCSIカード ELECOM EPC SCSI-AT(PCMCIA) ¥10.800
サウンドボード NEC PC9801-86 ¥18.900
ローランド SC88 ¥64.800
ローランド SC88VL ¥50.500
ローランド SC55mkII ¥40.500
ローランド ミュージ郎8800Pro ¥88.000
ローランド ミュージ郎8800 ¥66.800
ローランド ミュージ郎5500 ¥47.500
ローランド ミュージ郎BOARDII DOS/V ¥29.800
ローランド ミュージくん ¥29.800
ローランド MPU PC98II ¥15.500
ローランド 新製品も 超特価! TELください!!

＜MO・HD・CDR＞
メルコ DNN 1187S (ノート用HD) ¥37.800
キャラベル PS-230MOL mkII (外付MO) ¥38.800
I/O RM-MO230F-L (外付MO) ¥42.800
メルコ MOS-S230 (外付MO) ¥41.700
I/O RM-MO640F (外付640MMO) ¥84.000
メルコ MOS-S640 (外付640MMO) ¥85.500
IDOL IMO-230A (外付オリンパスMO) ¥42.800
Logitec LMO-420MAC (外付MAC用MO) ¥39.800
I/O RM-SQ270/AP (MAC用RMHDD) ¥29.800
メルコ DSC-N1000N (外付HDD) ¥34.800
メルコ DSC-N1000P (外付HDD.PCI) ¥40.500
キャラベル AV-2000HG (増設用) ¥39.800
I/O GDI-TX6/PCIDE(CD) ¥30.500
I/O HDV 2G/SPCI ¥47.500
I/O CDR-VX24 ¥66.000
キャラベル CDR-4X ¥84.800
有名メーカー IDE-1.2G ¥21.800
NEC 各機種用内蔵3.5インチ増設FDD ¥11.500
NEC PC-9801-101(Cバス拡張RS-232Cボード) ¥9.800

＜ワープロ＞
各社 広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!
NEC PWP-JX5500BC ¥89.000
シャープ WD-M500 ¥103.000
シャープ WD-M300 新古 ¥75.800
松下 FW-U1CD300 ¥104.000
松下 FW-U1C100 新古 ¥71.800
松下 FW-U1C50 新古 ¥64.800
東芝 JW-98GT ¥104.000
東芝 JW-V810 ¥114.000
東芝 JW-V610 ¥92.800
富士通 オアシスLX3500CT(J) ¥96.000
日立 With me BF80 ¥59.800
カシオ ダーウィンCX-70 ¥62.000

＜電子手帳＞
SHARP PI-6000 ¥35.800
SONY 電子BOOK DD25 ¥16.800
何でも見積り迅速にFAX致します。（FAX専用回線の方のみ）

新品高額即買取OK!!

- ●新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ●広告の商品ほほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます。お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!5千円安で即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中で即金、超高価にて買い取ります。

中古コーナー（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821 VIO/S5KA（V12は1万円高）	90,000〜	110,000〜
PC9821 VIO/S7KA（V12は1万円高）	100,000〜	125,000〜
PC9821 Na7/H5（H3は2万円安、H7は2万円高）	95,000〜	115,000〜
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3	30,000〜	40,000〜
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	40,000〜	60,000〜
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B	55,000〜	70,000〜
PC9821Cx2/SI5T（17Tは2万円高、CX3は2万円安）	80,000〜	100,000〜
PC9821Bs,Xe ,Bp	30,000〜	40,000〜
PC9821Ne,Ne2（Ndは2万円安）	70,000〜	80,000〜
PC9801FAU2,DAU7	20,000〜	30,000〜
PC9801 286機	4,000〜	8,000〜
PC9801 386機	8,000〜	13,000〜
PC9801N,DAU2,FA2	10,000〜	20,000〜

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

クレジット金利表

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1

※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801NS/R（NS/T,NS/L40は1万円安）	35,000〜	45,000〜
PC9801NS/E（NSは1万円安）	25,000〜	35,000〜
72ピン16M SIMM（32Mは1万円高）	4,000〜	5,000〜
ペンティアム75 DOS/V機（P100は2万UP）	30,000〜	50,000〜
PC9801NC（NXC,NACは1.5万円高）	45,000〜	65,000〜
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	45,000〜	55,000〜
PC9821Lt2/7A（3Aは2万円安）	90,000〜	110,000〜
PC9821Nb7/C8（Nb7/5は3万円安）	130,000〜	150,000〜
PC9821Na9/H8（Na12/S8,Na12/H10は2万円高）	170,000〜	190,000〜
PC9821Ap2/u2,Xp	42,000〜	52,000〜
PC9821AS2/u2,Xs	37,000〜	50,000〜
PC9821Ae/u2,Bx4	45,000〜	55,000〜
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17	80,000〜	100,000〜
アダルトゲーム、CD-ROM,LDソフト高価買取中	直接宅配便で送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000〜	20,000〜
MSXターボR AI-ST（GTは2万円高）	10,000〜	45,000〜
MSX用ディスクドライブ	8,000〜	12,000〜
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	15,000〜	25,000〜
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	25,000〜	40,000〜
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	18,000〜	28,000〜
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	10,000〜	20,000〜
X68000XVI（コンパクトは2万円安）	50,000〜	80,000〜
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1.5万円高）	35,000〜	58,000〜
FMタウンズIIUX20,HR20（UR20は1万円高）	12,000〜	24,000〜
FMタウンズマーティ/3DO（8千円安）	10,000〜	15,000〜
250メガハードディスク（容量により上下有り）	8,000〜	14,000〜
400ラインアナログモニター（TV付きは1万円高）	2,000〜	4,000〜
MSX用FS-PC1/HBP-FIC（1万円安）	8,000〜	22,000〜
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品

東芝	DynaBook GT4755MT(TFT/CD付)	¥149,800
IBM	Aptiva 795	¥249,800
イディ	SPITFIRE AV	¥ 27,800
三菱	RD-17F(17"マルチスキャン)	¥ 56,800
メルコ	DNS-250(noteHDD250)	¥ 17,800
NEC	HD420BL(BX3,4HDD420)	¥ 10,800
NEC	KM153R	¥ 29,800
COMPAQ	DESK Pro4100/4	¥ 69,800
COMPAQ	PROLINEA4100/4	¥ 79,800
SONY	モデムSMD-V344	¥ 59,800
CASIO	デジタルカメラQV30	¥ 39,800
RICOH	デジタルカメラDS7	¥ 42,800

中古お買得品

NEC	9801DX/U2	¥ 19,800
NEC	9801UF	¥ 9,980
NEC	KD882(15"CRT)	¥ 7,980
NEC	KD854N(14"CRT)	¥ 5,980
NEC	9821Nd2(新古品)	¥ 99,800
NEC	PR201GS(15"ドットPR)	¥ 19,800
NEC	21"トリニトロン(Mac19"モード)	¥ 19,980

中古98

NEC	9801NS/A	¥ 79,800
NEC	9801NS/R	¥ 69,800
NEC	9801NS/T40	¥ 54,800
NEC	9801NS/E40	¥ 49,800
NEC	9801NS	¥ 34,800
NEC	9801N	¥ 19,800
NEC	9821Xe/U7W	¥ 52,800
NEC	9821Bs/U7W	¥ 49,800
NEC	9801BA3/U2	¥ 49,800
NEC	9801BX3/U2	¥ 47,800
NEC	H98S-U8	¥ 29,800
NEC	9801T-F71	¥ 59,800
NEC	9801T-F5	¥ 49,800
NEC	9801T-S5	¥ 39,800
NEC	9801T-W5	¥ 27,800
NEC	H98-105/100	¥ 79,800
NEC	H98-100/100	¥ 69,800
NEC	H98-90/100	¥ 59,800
NEC	H98-70/002	¥ 9,980

中古Mac

Apple	SE30(4/40+角マウス)	¥ 49,800
Apple	IIci(8/80+角マウス)	¥ 34,800
Apple	IIsi(8/80+角マウス)	¥ 29,800
Apple	IIci(4/40+19"カラーセット)	¥ 79,800
Apple	LC(4/40+角マウス)	¥ 15,800
Apple	P.B145B(4/80)	¥ 59,800
Apple	P.B170(4/80)	¥ 59,800

中古DOS/V

東芝	EZ486P01	¥ 79,800
東芝	EZ486001	¥ 69,800
東芝	V486E(EVS121TD)	¥ 64,800
東芝	V486C(CVS201TD)	¥ 89,800
東芝	J31SX041VW	¥ 39,800
IBM	5523-S14	¥ 29,800
IBM	T.Pad230Cs-YB7	¥ 89,800
IBM	T.Pad330Cs-JBB	¥ 69,800
日立	5523-SV4相当	¥ 39,800

中古モニタ

Apple	13"RGB	¥ 18,800
Apple	15"ポートレート	¥ 9,800
NEC	N5926-21(21"High)	¥ 39,800

その他

	A1プロッタ	¥89,800から
SUN	SS2+16"	¥198,000
SUM	SS1+16"	¥128,000

中古ワープロ

NEC	PWP-5ZC(カラー液晶)	¥ 79,800
NEC	PWP-5ZJ	¥ 59,800
日立	BF-230(カラーノート)	¥ 89,800
富士通	AX2(J)	¥ 24,800
富士通	LX2000(J)	¥ 69,800
富士通	LX701(J)	¥ 69,800
富士通	LX651(J)	¥ 49,800
富士通	SX401(S)	¥ 49,800
東芝	JW-05PV	¥ 59,800
東芝	JW-95HP	¥ 39,800
SHARP	WD-C900(カラー液晶)	¥ 69,800
SHARP	WD-X800	¥ 69,800
SHARP	WD-X500	¥ 49,800
CASIO	G770ZX	¥ 59,800
CASIO	CX-100(カラー液晶)	¥ 79,800
CASIO	GX-990	¥ 59,800
CASIO	PS-10	¥ 79,800
CANON	CW-J1V(カラー液晶)	¥ 79,800
CANON	CW-J1C	¥ 59,800
松下	FW-U1P95	¥ 49,800
松下	FW-U1P97F	¥ 69,800

メモリ

168pin 32M	¥24,800～
168pin 16M	¥12,800～
72pin 32M,N	¥24,800～
72pin 16M,N	¥12,800～
72pin 8M,N	¥ 7,980
72pin 4M,N	¥ 4,980
98DA/RA用4M	¥ 8,880
98NS/T用6M	¥ 9,980
98用61互換2M	¥ 3,980

中古パーツ

9821 A-E01	¥ 9,980
9821 A-E09	¥14,800
98用内蔵3.5",5"ドライブ	¥ 4,980～
98用内蔵3.5HDDドライブ	¥ 6,980～
98シリーズキーボード	¥ 2,980
98シリーズバスマウス	¥ 300～
98note用HDD	¥ 3,980～
98note用メモリ2M	¥ 1,980
98note用メモリ8M	¥ 9,980
9801シリーズ電源	¥ 3,980
9801T用4Mメモリ	¥ 8,800～
9801note用液晶	¥19,800～
H98シリーズ用HDD	¥ 3,980～
DynaBook用FDDドライブ	¥ 7,980～
DynaBook用メモリカード 2M	¥ 1,980
DynaBook用メモリカード 8M	¥ 9,980
Appleキーボード	¥ 3,980～
Apple各マウス	¥ 3,000～
AppleIIciケース電源付	¥ 4,980～
30pin 1MBX4	¥ 9,980

信頼と安さの全国通販

OTTOの通販システム
●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1.**お問い合わせ**▶電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2.**ご注文**▶納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3.**ご入金/発送▶代金のお支払方法**
●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料) 商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム
●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1.**お問い合わせ**▶当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2.**ご発送**▶品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3.**送金**▶査定後すみやかに(2～3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

OTTOのインターネット情報 ホームページアドレス http://www.heart-net.co.jp/~otto/

BBS開局 OTTOネット:03-5256-5233

OTTOのFAX BOX通販→03-5256-5231
★24時間いつでも商品情報を引き出せます★

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷！ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意してお待ちしております。ご相談下さい。

OTTO

通信販売 買取 お問い合せ
TEL.03-5256-3801 (10:00～18:00) 定休日：日曜祝日
FAX.03-5256-3850 (24時間受付)
〒101東京都千代田区神田須田町2-2鹿友22ビル

超激安 中古パソコン全国通販！

９８シリーズ　デスクトップ型

<< ４８６機 >>		
ＢＸ３／Ｕ２	(SX-33 3.5″)	¥３９，８００
ＢＸ２／Ｕ２	(SX-25 3.5″)	¥３６，８００
ＦＡ／Ｕ２	(SX-16 3.5″ FM)	¥２９，８００
ＦＡ２	(SX-16 5″ FM)	¥２３，８００
Ｈ９８Ｓ－８	(SX-20 5″)	¥２４，８００
<< ３８６機 >>		
ＤＡ／Ｕ２	(DX-20 3.5″ FM)	¥２２，８００
ＤＡ２	(DX-20 5″ FM)	¥１５，８００
ＥＳ２	(SX-16 3.5″)	¥１９，８００
ＦＸ２	(SX-12 5″ FM)	¥１４，８００
ＲＡ２１	(DX-20 5″)	¥１３，８００
ＲＡ２	(DX-16 5″)	¥１１，８００
ＸＬダブル	(DX-16 5″ HD 40M)	¥ ９，８００
<< ２８６機以下 >>		
ＤＸ／Ｕ２	(286-12 3.5″ FM)	¥１４，８００
ＤＸ２	(286-12 5″ FM)	¥ ８，５００
ＥＸ２	(286-12 3.5″ FM)	¥１３，８００
ＵＸ２１	(286-10 3.5″ FM)	¥１０，８００
ＲＸ２	(286-12 5″)	¥ ７，５００
ＶＸ２１	(286-10 5″)	¥ ６，５００
ＵＶ１１	(V30-10 3.5″ FM)	¥ ７，５００
ＶＭ２	(V30-10)	¥ ４，８００

９８シリーズ　ラップトップ型（全て３.５″）

ＴＦ７１	(386SX-20 TFTｶﾗｰ HD100M)	¥５９，８００
ＴＷ５	(386SX-20 ﾓﾉｸﾛ 8 HD 40M)	¥２２，８００
ＬＳ２	(386SX-16 ﾌﾟﾗｽﾞﾏ)	¥１９，８００
ＬＸ２	(286-12 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ ９，８００
ＬＶ２１	(V30-10 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ ７，８００
３８６ＬＳ	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥１７，８００
２８６ＬＳ	(286-12 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥１３，８００

９８シリーズ　ノート型（全て３.５″）

ＮＳ／Ｒ	(486SX-16 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥４９，８００
ＮＳ／Ｔ	(386SL-20 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥３５，８００
ＮＳ／Ｅ	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥３２，８００
ＮＳ－２０	(386SX-12 ﾓﾉｸﾛ 8 HD 20M)	¥２５，８００
ＮＳ	(386SX-12 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥２２，８００
ＮＶ	(V30HL-16 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥１７，８００
Ｎ	(V30-10 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥１５，８００

ＨＤＤパックは 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800 / 120M ¥12,800

モニタ

１５インチ マルチスキャンモニタ		¥２２，８００～
１７インチ マルチスキャンモニタ		¥３９，８００～
ＫＤ－８８１	(15″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ)	¥ ９，５００
ＫＤ－８８２	(15″ 0.31mm 9801ﾉｰﾏﾙ)	¥ ７，８００
ＫＤ－８５４ｎ	(14″ 0.39mm 9801ﾉｰﾏﾙ)	¥ ６，３００
ＫＤ－８５４	(14″ 0.39mm 9801ﾉｰﾏﾙ)	¥ ５，３００
ＸＣ１４９８ＣⅡ	(14″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ)	¥ ６，３００
その他９８０１ノーマルモニタ		¥ ５，３００

プリンタ

インクジェットプリンタ	(NEC CANON EPSON 等)	¥ ９，８００～
ＰＲ２０１シリーズ	(15″ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式)	¥ ９，８００～
ＰＲ１０１シリーズ	(10″ 熱転写方式)	¥ ５，８００～
その他旧型プリンタ		¥ ３，８００～

メモリ

９８汎用(Cﾊﾞｽﾀｲﾌﾟ)	2M ¥4,500 / 4M ¥ 9,500 / 8M ¥16,800
７２Ｐ ＳＩＭＭ	8M ¥5,800 / 16M ¥11,000 / 32M ¥22,000
９８内蔵型(FA DA RA RS H98用 等)４Ｍ	¥ ９，５００
９８内蔵型(FA DA RA RS H98用 等)２Ｍ	¥ ５，８００
９８用２Ｍ ＳＩＭＭ(PC9801-61U XMC-2000等)	¥ ４，８００
９８汎用２Ｍ バンクメモリ	¥ ２，０００

ハードディスク

９８(DA RA DX RX RL)等用 内蔵 ４０Ｍ	¥ ５，８００
外付３４０Ｍ ＳＣＳＩ（９８用ｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	¥１８，８００
外付１２０Ｍ ＳＣＳＩ（９８用ｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	¥１３，８００
外付 ４０Ｍ ＳＡＳＩ（９８用ｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付）	¥ ６，８００

その他

ＮＥＣマウス（100,200,400 カウント切替付）	¥ １，５００
２４００ＢＰＳモデム（ＭＮＰ５）	¥ ４，８００
外付 ５インチＦＤＤ	2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ ¥9,500 / 1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ ¥5,800
外付３.５インチＦＤＤ	2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ ¥11,800 / 1ﾄﾞﾗｲﾌﾞ ¥6,800

● コプロ、Ｇアクセラ、ジャンク品等も有ります。●

商品の価格は（１０／８）現在のものです。
相場は変動いたしますので、お問い合わせ下さい。
ＦＡＸにて最新リストを送りますのでご利用下さい。

★ご購入方法は簡単★

まず、お電話かFAXで在庫確認してください。
次に銀行振込、現金書留、代金引換の中から送金方法を、お選びください。
通常は入金確認後、即日中に発送いたします。

左記リストの商品以外でもお取寄せできます。
また、買取や下取も行っていますので、お気軽にお問い合わせください。

大阪近郊在住のパソコン好き社員募集中でっせ！

IOSYS（イオシス）
〒550 大阪市西区立売堀6-7-43-707

お振込先
住友銀行立売堀（イタチボリ）支店
普通 543909
イ オ シ ス

TEL 06-443-9227
■(11:00~19:00) 毎週日曜定休日
FAX 06-444-8287
■24時間受付

教育関係、会社、業者の方へ
複数台導入の際は、お気軽にご相談ください。
リスト以外の商品でも、さらに割引致します。
また、不用パソコンの買取も行っております。
担当 中本まで

地球にやさしい中古パソコン

日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら11/10（日）ビルはビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

超特価セール開催中！（12/8迄）代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎！

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間AM10:00～PM8:00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込みください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回～60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込みやお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は10/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回～60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回（夏・冬）払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込みやお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】 03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、（株）日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです。

分割払いも大歓迎!!
3～60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK!!
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

オリジナルセット PC-9801RA MAX

ベストセラーパソコン「PC-9801RA」が6倍速586パワーで登場

ベースは「PC-9801RA21」
CPUにメルコの「EUD-H」を搭載

多彩なオプションでXaに迫る!!
★最大メモリー78.6MB
★3.5" FDDの追加で1.44MBの読み込も可能。

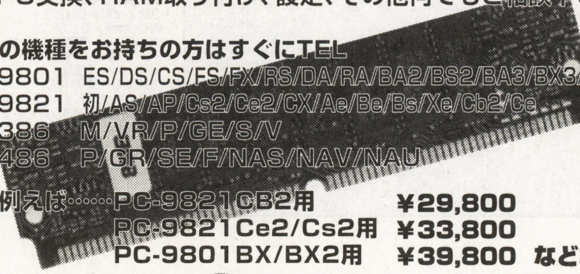
※写真のCRTは別売です。
※4倍速タイプもあります。
※単体でのお求めもできます。
お問い合わせ下さい

セット価格 ¥48,000

のーみそ パワーアップ大作戦!!

※CPUアクセラレータ、メモリーなどなど超特価にて販売中。
CPU交換、RAM取り付け、設定、その他何でもご相談下さい。

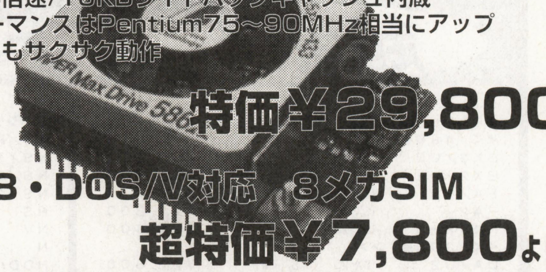
以下の機種をお持ちの方はすぐにTEL
PC-9801 ES/DS/CS/FS/FX/RS/DA/RA/BA2/BS2/BA3/BX3/BX4
PC-9821 初/AS/AP/Cs2/Ce2/CX/Ae/Be/Bs/Xe/Cb2/Ce
PC-386 M/VR/P/GE/S/V
PC-486 P/GR/SE/F/NAS/NAV/NAU



例えば……PC-9821CB2用 ¥29,800
PC-9821Ce2/Cs2用 ¥33,800
PC-9801BX/BX2用 ¥39,800 などなど

アセットコア VIPER MAX DRIVE 586X

★超高速4倍速/16KBライトバックキャッシュ内蔵
★パフォーマンスはPentium75～90MHz相当にアップ
WIN95もサクサク動作



特価¥29,800

PC-98・DOS/V対応 8メガSIM
超特価¥7,800より

今月の高価買取指定商品

メーカー・商品名	買取り価格	メーカー・商品名	買取り価格
富士通 FMV-5DSE25	~¥148,000	NEC PC-9821XV20W30	~¥260,000
富士通 FMV-5DSE27	~¥170,000	NEC PC-9821XV13W16	~¥168,000
富士通 FMV-5DSP25	~¥172,000	NEC PC-9821XA13W12	~¥140,000
富士通 FMV-5DSP27	~¥188,000	NEC PC-9821XC13M7	~¥165,000
富士通 FMV-5DTE25	~¥174,000	NEC PC-9821Ct16/F	~¥190,000
富士通 FMV-5DTS27	~¥210,000	NEC PC-9821Cr13/T	~¥150,000
富士通 FMV-5DTP27	~¥310,000	NEC PC-9821Cx13/S7M	~¥170,000
富士通 FMV-TOWNS H2	~¥120,000	NEC PC-9821Cu10/T	~¥135,000
富士通 FMV-TOWNS GE	~¥135,000	NEC PC-9821Ne	~¥72,000
富士通 FMV-TOWNS GM	~¥158,000	NEC PC-9801NX/C	~¥43,000
富士通 FM-TOWNSⅡFresh FT	~¥62,000	NEC PC-9801NS/R	~¥32,000
富士通 FM-TOWNSⅡFresh FS	~¥52,000	バンダイ ピピン@	~¥22,000
NEC PC-9821V20/M7	~¥300,000	SEGA サターン	~¥9,000
NEC PC-9821V16/M7（E2/F2）	~¥250,000	SONY プレイステーション	~¥9,000
NEC PC-9821V16/S5（C2/D2）	~¥163,000	NEC PC-FX	~¥12,000
NEC PC-9821V13/S5（E2/F2）	~¥150,000	任天堂 NINTENDO64	~¥16,000

タイトル	機種	定価	タイトル	機種	定価
ALICE IN WONDERLAND	WIN95	¥4,800	ニード・フォー・スピードSE	WIN95	¥7,800
♡Get!	WIN95	¥9,000	♡バーチャルコール2	WIN	¥6,800
♡Girl2	98	¥7,700	♡バウンティはんたぁルディ	98/CD	¥8,800
♡Gの極北	WIN	¥8,700	ブリッツシュトラーセ	WIN95	¥9,800
H	WIN	¥9,800	♡マリンルージュ	WIN95	¥7,800
♡LOOP	WIN	¥7,800	ユニバーサルWIN	WIN	¥12,800
NHL Hockey97	WIN	¥6,800	ルナティックドーントレジャーセット	WIN	¥9,800
PUZZLE BOBBLE	WIN95	¥4,800	レジオゾーン	WIN	¥11,400
♡R・A・M1	98/CD	¥8,800	岩男潤子／風のたより	WIN	¥5,800
♡SEX／SEX2	WIN95	¥7,800	♡純愛物語 修学旅行の夜	WIN95	¥7,800
SILENT STELL 戦略海域	WIN	¥9,800	♡生本●	WIN	¥7,800
VIVA! MuChaChas	WIN	¥1,800	太平洋戦史2	WIN	¥12,800
エアーマネージメント'96	WIN95	¥9,800	♡魔法少女隊うぉ～ず Najical Jan	98/CD	¥7,500
キネマ旬報 アジア・ヨーロッパ編	WIN	¥8,500	♡牝猫秘書室	WIN95	¥5,800
クローンレンジャー	WIN	¥8,800	♡隷嬢セーラ	WIN95	¥6,800
♡トム・カイトのゴルフレッスン	WIN	¥5,800	♡轢愛	98	¥7,800

⇦ 本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。
（60ページ～63ページ）

パソコンリサイクルのベストショップ 日本マイコン流通センター 2 今月の特集 Part 2

オリジナル年賀状クリスマスカードに挑戦!!
12月号といえばそろそろシーズンだし…

エプソン CP-100 デジタルカメラ
クラス最高水準35万素子
5種類のカラリオソフト付
専用ケーブル付属でパソコンへの接続も簡単
定価¥69,800
特価¥29,800

	定価	特価	
CP-200	¥69,800	TEL特価	新製品

カシオ QV-10A デジタルカメラ
ブームの火付役!! 撮ったその場ですぐ見れる1.8カラー液晶搭載
余裕の96枚撮影!!
定価¥49,800
特価¥39,800

	定価	特価	
QV-30A	¥69,800	¥55,800	
QV-100A	¥63,000	¥50,800	新製品

FUJIFILM DS-7
デジタルカメラ35万素子の高画質
エコノミーモードで60枚撮影可能
定価¥69,800
特価¥45,800

エプソン MJ-510C カラーインクジェットプリンタ
さらにきれいに簡単になったカラリオシリーズ
定価¥29,800
特価¥19,800

	定価	特価	
MJ-810C	¥42,800	¥28,800	
PM-700C	¥59,800	TEL特価	新製品

富士通 XJ-300 カラーインクジェットプリンタ
パーソナルユースに最適なお手軽カラーインクジェットプリンタ
定価¥29,800
特価¥15,800

	定価	特価
XJ-500	¥49,800	¥21,800

エプソン GT-5000WIN カラースキャナ
イラスト、写真を手軽に取り込むならこれ
定価¥59,800
特価¥39,800

	定価	特価	
GT-9500WIN	¥148,000	¥99,800	新製品
GT-8500WIN	¥89,800	¥59,800	

I/Oデータ GV-MTV/98 多機能ビデオボード 98汎用スロット
S入力も可能なビデオキャプチャ機能に加えTVチューナーも内蔵
定価¥44,800
特価¥34,800

	定価	特価
GA-DRTV4/PCI	¥36,800	¥29,800

大容量HDD
スピードはダントツ
2GB ¥39,800より
1GB ¥24,800より

Zipドライブ
個人データにぴったりのお値段&容量
特価 ¥17,800より

MOドライブ
リムーバブルで普及率 No.1
特価
640MB ¥74,800より
230MB ¥41,800より

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポート体制
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

だれにも会わずにソフトが買える!!

新品ソフトをお探しの方は
ご希望の商品名（メーカー、機種、メディア）、定価、販売価格（定価の1割引）と住所、氏名、TELをご記入したメモを同封の上、代金を現金書留にてお送り下さい。
なお、送料として
本州¥700、その他の地域は¥900プラスをして下さい。
通信販売の受け付けは現金書留による新品のみとさせて頂きます。

F-BASIC
（WIN95対応）
Visual Basic Vr.4.0
（日本語版）
Klik & Play

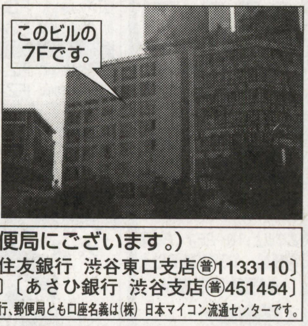
など、本誌に連載中のプログラミング講座で使用中のソフトも好評取扱中

大反響！TOWNSソフト通信販売好評継続中!!
大好評のTOWNSソフト、大幅拡大のため雑誌掲載が困難となりました。
●最新価格表は¥200切手を同封の上「TOWNSソフトやめないで」係まで郵便でご請求下さい。
FAXご希望の方はFAX番号をお知らせ下さい。最新価格表をお届けいたします。
お電話でのお問い合わせはできません。必ず最新価格表をご請求下さい。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み　受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用　通話料無料 0120-09-7773
通信販売申込専用　通話料無料 0120-01-7773
その他お問合せご確認は　総合受付 03-3463-4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●お振込先（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行 渋谷支店㊗6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊗1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊗2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊗451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX. 03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

パソコンリサイクルのベストショップ

日本マイコン流通センター

NEC 特選中古価格表

型番	定価	特価	型番	定価	特価	型番	定価	特価
PC-9821V13/S5RA	¥328,000	完売	PC-9821V20/M7E2	¥720,000	完売	PC-9821XV20/W30	¥580,000	完売
PC-9821V13/S5C2	¥308,000	完売	PC-9821Cr13/TA	¥398,000	¥214,000	PC-9821Na13/H10	¥590,000	¥338,000
PC-9821V13/S7RB	¥378,000	¥204,000	PC-9821Cu10/DA	¥338,000	¥182,000	PC-9821Na12/S10F	¥538,000	¥268,000
PC-9821V13/S7RC	¥418,000	完売	PC-9821Ct16/FA	¥498,000	完売	PC-9821Nb10/S10F	¥418,000	完売
PC-9821V10/C4E	¥318,000	¥171,000	PC-9821Xa16/R16	¥398,000	完売	PC-9821La10/8A	¥368,000	¥198,000
PC-9821V16/S5RC	¥368,000	¥198,000	PC-9821Xv13/R16	¥308,000	¥186,000	PC-9821La10/5A	¥328,000	¥168,000
PC-9821V16/S5D2	¥368,000	¥208,000	PC-9821Ra20/N12	¥398,000	完売	PC-9821La10/5B	¥328,000	¥168,000
PC-9821V16/M7D2	¥600,000	¥324,000	PC-9821Xc13/M7A	¥408,000	完売			

中古商品につき、数に限りがございます。安いと思ったらすぐ電話!!

パソコンよろず市

中古の価格は常に変動しています。高いと思ってもすぐ電話!!

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
CPU		
松下	CV-M353FD	¥8,300
シャープ	CZ-652C-BK	¥19,300
シャープ	CZ-880CB	¥21,000
東芝	DynabookGTS575	¥125,800
東芝	DynabookSSR590	¥151,300
富士通	FM-TOWNS SH2	¥19,300
富士通	FM-TOWNS2	¥8,300
富士通	FM-TOWNS20F	¥14,200
富士通	FM-TOWNSⅡFreshE	¥59,300
富士通	FM-TOWNSⅡFreshTV	¥57,600
富士通	FM-TOWNSⅡHB2J	¥63,500
富士通	FM-TOWNSⅡHR20	¥32,100
富士通	FM-TOWNSⅡHR200	¥29,500
富士通	FM-TOWNSⅡMF20A	¥36,300
富士通	FM-TOWNSⅡMX20A	¥42,300
富士通	FM-TOWNSⅡMX340W	¥42,300
富士通	FMV-46CES3A	¥53,300
富士通	FMV-TOWNS H	¥159,800
富士通	FMV5DSE51	¥156,400
エプソン	PC-286B-STD	¥24,400
エプソン	PC-286LE-H20	¥14,200
エプソン	PC-286VF-STD	¥8,300
エプソン	PC-386LS-H40	¥27,800
エプソン	PC-386P2	¥25,300
エプソン	PC-486MV2JM	¥67,800
NEC	PC-9801BX2/U2	¥39,700
NEC	PC-9801DSU2	¥27,800
NEC	PC-9801ES2	¥22,800
NEC	PC-9801EX2	¥16,800
NEC	PC-9801FX2	¥27,000
NEC	PC-9801NS20	¥23,600
NEC	PC-9801NS/E40同	¥42,300
NEC	PC-9801UF	¥15,900
NEC	PC-9821Ae/U2	¥44,800
NEC	PC-9821AS2/U2	¥55,000
NEC	PC-9821AS3/M2	¥53,300
NEC	PC-9821Cb10/T	¥146,200
NEC	PC-9821CX2/S15B	¥55,000
NEC	PC-9821Na12/H10	¥227,800
NEC	PC-9821Na13/H10	¥295,800
NEC	PC-9821V12/S5RC	¥142,800
NEC	PC-9821XS/U7W	¥63,500
NEC	PC-9821Xt16/R16	¥210,800
NEC	PC-98DO+	¥25,500
エプソン	VM466R	¥33,800
松下/Panasonic	FS-A1FX	¥14,200
松下/Panasonic	FS-A1GT	TEL特価
松下/Panasonic	FS-A1ST	TEL特価
ゲーム機		
松下/Panasonic	FZ-1	¥8,300
松下/Panasonic	FZ-10	¥10,800
NEC	PC-エンジン Duo RX	¥8,300
SEGA	SEGA SATURN	¥13,400
ビクター	V-SATURN	¥18,500
任天堂	スーパーファミコン	¥6,600
任天堂	バーチャルボーイ	¥8,300
SONY	プレイステーション	¥14,200
SEGA	メガドライブ	¥3,200
ハドソン	天の声2	¥3,200
ゲーム基盤		
カプコン	19XX	¥49,300
日物	お嬢さん	¥800
ナムコ	ギャプラス	¥23,800
DYNAX	クイズ合衆国	¥1,700
セガ	クラッチヒッター	¥1,700
カプコン	ストリートファイター2各種	¥4,200
日物	セカンドラブ	¥800
ナムコ	ドラゴンバスター	¥32,300
ビスコ	ドリフトアウト	¥5,100
カプコン	ニモ	¥49,300
SNK	ファイティングゴルフ	¥1,700
セガ	フラッシュポイント	¥13,600
セガ	ボナンザブラザーズ	¥15,300
カプコン	闘いの挽歌	¥27,200
日物	麻雀革命	¥800
CRT		
シャープ	14M-522C	¥4,000
DENON	BD-410	¥8,300
メディックス	CMC-141AV	¥12,500
三洋電機	CMT-B14H2	¥10,800
シャープ	CU-21CD-GY	¥36,800
シャープ	CZ-603D-BK	¥27,800
シャープ	CZ-614D-TN	¥36,300
富士通	DM-1501FG	¥25,300
富士通	FMT-DP531	¥24,400
富士通	FMT-DP533	¥21,000
富士通	FMT-DP535	¥25,300
富士通	FMT-DP5351	¥21,900
富士通	FMT-DP5361	¥23,600
富士通	FMT-DP8711	¥25,300
富士通	FMV-831	¥27,800
東映	FTC-12GTU-H	¥3,200
HYUNDAI	HCM-401J	¥8,300
SONY	KX-20HF3	¥36,300
	LCD-25	¥8,300
MAG	LX1464S	¥16,800
飯山電機	MF-5015	¥27,800
アイデクソン	MF-8615A	¥27,800
NEC	N5913L	¥8,300
NEC	N5923	¥2,500
NEC	N5924	¥2,500
NEC	N5924U	¥2,500
NEC	N5925U	¥2,500
NEC	PC-KD1421	¥10,800
NEC	PC-KD854	¥4,900
NEC	PC-KD854N	¥6,600
NEC	PC-KD863S	¥14,200
NEC	PC-TV352	¥27,800
NEC	PC-TV353	¥25,300
コンパック	VGAモニタ	¥12,500
三菱	XC-1498C	¥9,100
CD-ROM・FDD・MO		
I/Oデータ	CDG-AB4	¥14,200
I/Oデータ	CDG-MX2	¥5,400
メルコ	CDI-3FB	¥16,800
メルコ	CDS-6S	¥12,500
αデータ	AD-F5WR	¥10,800
アイドルJ	AFD-501	¥8,300
コンピューターリサーチ	CRC-FD3.5WH	¥6,600
THKシステム	FD-501	¥8,300
アキュレート	FD-5W	¥8,300
ポップ通商	KMF-35F	¥5,700
	A-MATE用169MB	¥10,800
エレコム	EN-98BOX	¥20,200
ICM	ER-80	¥5,700
システムサコム	HDK240	¥17,600
I/Oデータ	HDS-1G/98PCI	¥21,000
ロジテック	LHD-FE170KA	¥10,800
NEC	PC-HF103R	¥7,400
緑電子	SH5BE4	¥15,900
ロジテック	SHD-B240N-FMX	¥15,100
ロジテック	SHD-B340N	¥16,800
ニューテック	TOWNS内蔵用200MB	¥14,200
ニューテック	TOWNS用232MB	¥14,400
ITEC	TX-130B	¥4,900
コニック	VIP-120CX	¥9,100
MIC	plover230MoeMKⅡ	¥36,300
プリンタ／プリンタオプション		
キヤノン	BJ-130J	¥8,300
キヤノン	BJC-210	¥17,800
シャープ	CZ-8PC3	¥5,700
シャープ	CZ-8PD2R	¥3,200
シャープ	CZ-8PG2	¥5,700
富士通	FM-PR204B	¥8,300
富士通	FMXY-133	¥8,300
富士通	FP-110FN	¥8,300
富士通	FP-160FX	¥8,300
松下/Panasonic	FS-PC1	¥14,200
エプソン	LP-9200	¥108,800
ブラザー	M-1024F	¥8,300
富士通	MB27410	¥8,300
エプソン	MJ-450	¥9,100
エプソン	MJ-500	¥8,300
エプソン	MJ-700V2C	¥25,300
エプソン	MJ-800C	¥27,800

中古パソコン 月々¥3,000より

商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます

下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！
もちろん盗難や火災でも安心！

日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。（但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。）

業界初のショッピングプロテクト

1.今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。（但し、1商品¥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2.1商品¥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3.総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4.保証と補償の違いについて
4-1）総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
4-2）保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

※誠に勝手ながら11/10（日）はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00～PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
● 配達日指定
● 時間帯指定
（午前・午後・夜間）

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3～60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に！全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付

販売スタッフ募集中！
高卒以上、18～25才くらい迄
初任給 185,000以上
★週休2日制★
〈詳細は〉
03-3770-9911
人事課まで

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

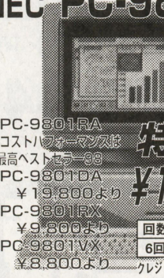
各社ゲーム筐体(きょうたい)

大好評!

- これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
- これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適
- 家庭用電源で動作します

特価 ¥19,800より

NEC PC-9801RA



★PC-9801RA
- コストパフォーマンスは最高ベストセラー98

∴PC-9801DA ¥19,800より
∴PC-9801RX ¥9,800より
∴PC-9801VX ¥8,800より

特価 ¥17,800より

回数	1回目	2回目以降
6回	¥3,526	¥3,200

クレジット表は、消費税込みの価格です

NEC PC-98対応CRT

- 中古98本体とセットでどうぞ
- アナログ 24KHz専用

特価 ¥6,800より

富士通 FMV-466D3E

緊急速報

★FMV-466D3E
- CPUはDX2/66MHz
- メモリー8MB
- WIN3.1モデル

特価 ¥49,800より

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,493	¥4,700

クレジット表は、消費税込みの価格です

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
プリンタ/プリンタオプション		
シャープ	MZ-1P07	¥3,200
NEC	N5154-29	¥6,600
NEC	NM-9700	¥7,400
NEC	PC-PR101/J110	¥12,500
NEC	PC-PR101/T103	¥10,800
NEC	PC-PR406LP2	¥32,300
日本REM	PR-A600	¥6,600
スター	TX24CL	¥4,000
エプソン	VP-1350PC	¥14,200
エプソン	AP1000CSF	¥3,200
キヤノン	ASF-6420	¥4,400
富士通	F6163SF2	¥3,200
富士通	FMJP-101CG	¥3,200
エプソン	MJ-500PCF	¥3,200
NEC	PC-PR101/Tn103-41	¥3,200
NEC	PC-PR201T-15	¥4,000
ブラザー	SF-20	¥4,000
I/F・RAM・CPU/グラフィックアクセラレータ		
インテル	A80387-16	¥2,500
メルコ	HCX-33TS	¥8,300
メルコ	HNS-25T	¥12,500
インテル	i486DX2/66	¥8,300
NEC	PC-9801NX/C-01	¥10,800
NEC	PC-98RL-03	¥2,500
I/Oデータ	PK-FM486	¥8,300
Intle	SXODP50	¥6,600
アセットコア	Viper486	¥5,700
ダイヤモンドエッジ	EDGE3D V2MB	¥21,000
富士通	FMT-3631	¥33,800
I/Oデータ	GA-968V4/PCI	¥25,300
I/Oデータ	GA-DRV4/98	¥15,100
I/Oデータ	GA-KIT98PCI	¥1,500
NEC	PC-9801-99	¥8,300
カノープス	PowerWindowT64S	¥8,300
QVision	WIN NOTE	¥12,500
東京ニーズ	MF-101	¥8,300
エレコム	EIF-98FB	¥10,800
THKシステム	EX98-F05	¥5,700
R&D	FDA-36	¥4,000
R&D	FDD-1MX	¥5,700
富士通	FMT-412A	¥19,300
エプソン	GT40SPIF	¥3,200
エプソン	GT65RSPRB	¥3,200
メルコ	IFI-SU	¥7,400
メルコ	IFN-92S	¥10,800
エレコム	JC-AD2	¥2,100
マクニカ	MIRACLE SCSIⅡ	¥8,300
NEC	PC-9801-87	¥8,300

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
カノープス	Super CVI (CIM-1104)	¥8,300
コンピューターリサーチ	1MB SIMMメモリー	¥1,200
	9821X用RAM8M	¥6,600
	98Fellow2MB	¥3,200
I/Oデータ	98Fellow用8M	¥6,600
I/Oデータ	98NTⅡ-4MB	¥5,700
	98用4MSim	¥3,500
マクセル	BN-201	¥4,000
I/Oデータ	Cx34-4M	¥4,400
I/Oデータ	DV-SIM36-4M	¥3,500
メルコ	EAC-4M	¥3,500
メルコ	ECB-8MJ	¥8,300
メルコ	ECS-4000S	¥6,900
メルコ	EFB-4M	¥3,500
メルコ	EFS-4000Y	¥3,500
メルコ	EMF-16M	¥14,200
メルコ	ENB-16M	¥15,900
メルコ	ENE-8000C	¥7,400
メルコ	ENP-8M	¥7,400
I/Oデータ	EP-SIMn-2M	¥2,800
I/Oデータ	FJ-SIM32-8M	¥17,600
F・TEC	FTO-432S5-166G	¥15,100
I/Oデータ	MU34-8M	¥9,100
I/Oデータ	Nb64-8M	¥6,600
I/Oデータ	NE-AP3-128K	¥9,100
I/Oデータ	NE-SIM32-H4M	¥3,500
メルコ	NE34A-4M	¥3,800
I/Oデータ	NX34-4M	¥4,000
I/Oデータ	PIO-31SS	¥8,300
I/Oデータ	PIO-9234G-8MF	¥8,300
I/Oデータ	PIO-CS134-4M	¥4,000
I/Oデータ	PIO-DA134-8M相当	¥8,300
エレコム	PM-4B	¥8,300
メルコ	RCD-4000	¥6,600
メルコ	TOWNS用4M	¥8,300
富士通	TOWNS用8MB	¥16,800
メルコ	VMB-P8M	¥7,400
メルコ	VT5-16M	¥21,000
メルコ	XMT-8000S	¥17,600
その他		
KORG	AG-103	¥15,100
ローランド	SC-88	¥59,300
ヤマハ	TG-100	¥23,800
KAWAI	XC-3	¥23,800
シャープ	CZ-6TU-BK	¥25,300
富士通	FMT-TU101	¥16,800
カシオ	QV-10A	¥25,300
富士通	FMT-KB101A	¥2,300
富士通	FMT-KB105	¥4,000

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
富士通	FMT-KB107	¥4,000
富士通	FMT-KB501	¥2,300
電波新聞社	XRGB-↓	¥16,800
シャープ	CZ-8NS1	¥25,300
FUJIX	FV-7	¥16,800
松下/Panasonic	FW-RSU1H	¥8,300
エプソン	GT-5000WINP	¥21,000
エプソン	GT-6500WIN	¥25,300
エプソン	GT-8500WIN	¥36,300
オムロン	HS20G-BD	¥25,300
シャープ	JX-40	¥12,500
NEC	PC-IN503H	¥21,000
NEC	PC-IN700/4C	¥38,000
シャープ	CZ-6ST1B	¥2,300
エニックス	ESP-10AV	¥2,700
富士通	FMT-SP301	¥4,000
ONKYO	PSR2A	¥6,600
東京ニーズ	TNM-S1	¥4,900
エニックス	ESP-10AV	¥4,000
富士通	FMT-SP101	¥8,300
エレコム	MS-8	¥4,000
SONY	SRS-PC300D	¥6,600
富士通	FMT-416	¥8,300
I/Oデータ	GI-98	¥25,300
日本テクサ	PRO-DUCER	¥8,300
富士通	OAMO-221	¥2,300
ブラザー	CD-1000	¥8,300
富士通	FM9624	¥15,100
富士通	FMM-CM301	¥10,800
東芝	JWT2094B	¥4,000
マイクロコア	MC24PA5	¥4,900
オムロン	MD-24FB10V	¥6,600
富士通	MF288FB2	¥12,500
SUNTAC	MS288EF	¥14,200
松下/Panasonic	FW-U1CD300	¥38,000
NEC	PWP-PEN2	¥6,600
松下	CF-VEW213D	¥8,300
SNE	MIDI オーケストラ	¥10,800
I/Oデータ	MX2-2B	¥14,200
NEC	PC-9801-118	¥13,400
NEC	PC-9801-26K	¥6,600
NEC	PC-9801-86	¥14,200
NEC	PC-9801N-J04	¥16,800
クリエイティブメディア	SB98AYM/98	¥8,300
メルコ	SXM-F	¥4,400
富士通	FMT-602	¥14,200
サンケンエレクトリック	MPS-500JH	¥8,300
シャープ	PA-8800	¥5,700
カシオ	RX-10	¥6,600

TOWNSソフト

緊急速報

毎回大きな反響を頂いてるTOWNSソフト通販がまたまた再開! 今回は在庫のあまりの多さに掲載が困難な為、最新価格表をお送りします。ご希望の方は200円切手同封の上
「TOWNSソフトやめないで」
係まで郵便でご請求頂くか、FAX番号をお知らせ下さい。

カードの利用も全国OK!!

オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　ニコス　ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付

永久買取保証

当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済

1~6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!!

お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中

あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より

※誠に勝手ながら11/10(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

大好評! 各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!!

(ソフトの指定はできません)

お知らせ 誠に勝手ながら11月10日(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

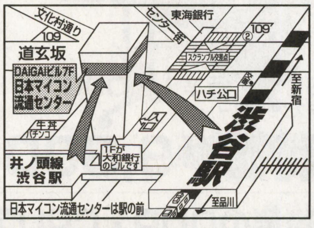
受付時間 AM10:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●**お振込先** (用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊢6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊢1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊢2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊢451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 0120-01-7773 年中無休 AM10:00～PM8:00
かかり難い場合やお問合せは 03-3463-4455 FAXでのお申込みは 03-3463-4454
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。PM2：00～6：00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK
クレジット大歓迎
全商品完全保証付

※誠に勝手ながら11/10(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともお休みさせて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00～PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
● 配達日指定
● 時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3～60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼も お気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付

新商品発表!! 緊急超特価セット

①NEC PC-9821V16/S5
98MATE VALUESTAR (Pentium 166MHz HDD1.6G) (C2/D2)

定価
PC-9821V16/S5 (C2/D2) ¥368,000
下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスハットサービス
セット特価 ¥275,000
月々¥26,300 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821V16/M7 (C2/D2)	¥409,000	¥468,000

②NEC PC-9821V13/S5R
98MATE VALUESTAR (C2/D2)
(Pentium 133MHz HDD850B)

定価
PC-9821V13/S5 ¥308,000
下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスハットサービス
セット特価 ¥235,000
月々¥22,400 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

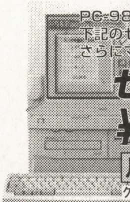
	定価	セット特価
PC-9821V13/S5R (E2/FE)	¥338,000	¥255,000

③NEC PC-9821Cu10/D
98MATE CanBe (A/B)
(Pentium 100MHz HDD1.2GB)

定価
PC-9821Cu10/D (A/B) ¥338,000
下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスハットサービス
セット特価 ¥255,000
月々¥24,400 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821Cr13/T (A/B)	¥398,000	¥291,000
PC-9821Ct16/F (A/B)	¥498,000	¥364,000

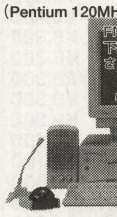
④NEC PC-9821Cb2/M
98MATE CanBe
(486DX2/66MHz HDD850MB)



定価
PC-9821Cb2/M ¥298,000
下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスハットサービス
セット特価 ¥147,000
月々¥14,000 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
PC-9821Xb10/J8 (CRTセット)	¥298,000	¥178,000

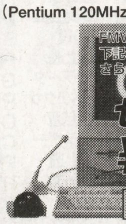
⑤富士通 FMV-TOWNS Fresh GE (1/2)
(Pentium 120MHz)



定価
FMVTWGE (1/2) ¥358,000
下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスハットサービス
セット特価 ¥276,000
月々¥26,400 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-TOWNS Fresh GM (1/2)	¥418,000	¥318,000
FMV-TOWNSモデルH2 (CRTセット)	¥318,000	¥281,000

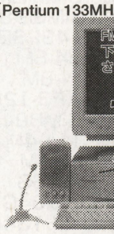
⑥富士通 FMV-DESKPOWER CE2 (1/2/3)
(Pentium 120MHz)



定価
FMV5CE2 (1/2/3) ¥278,000
下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスハットサービス
セット特価 ¥220,000
月々¥21,000 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-DESKPOWER CM2 (1/2/3)	¥338,000	¥262,000

⑦富士通 FMV-DESKPOWER SE25 (1/2/3)
(Pentium 133MHz)



定価
FMV5SE25 (1/2/3) ¥308,000
下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスハットサービス
セット特価 ¥241,000
月々¥23,000 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-DESKPOWER SE27 (1/2/3)	¥348,000	¥269,000

⑧富士通 FMV-DESKPOWER SP25 (1/2/3)
(Pentium 150MHz)

定価
FMV5SP25 (1/2/3) ¥348,000
下記のセットからどれでも1つ
さらにマウスハットサービス
セット特価 ¥269,000
月々¥25,700 の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

	定価	セット特価
FMV-DESKPOWER SP27 (1/2/3)	¥388,000	¥297,000

上記のセットをご注文のお客様は下からお好みの1パックをお選び下さい。

人気ゲームパック1 WIN	定価
バーチャルめもりある	¥8,500
ときめき宝石箱	¥4,800
H	¥9,800

高速33,600bps対応FAXモデム	
富士通電装 MS336FB1	¥29,800

人気ゲームパック2 WIN	定価
パズルボブル	¥4,800
マイクロソフト リターン オブ アーケード	¥5,800
シムアイル	¥12,800

WIN95を快適に	定価
CRTフィルター	オープン
各種増設用RAM 8MB×2	オープン

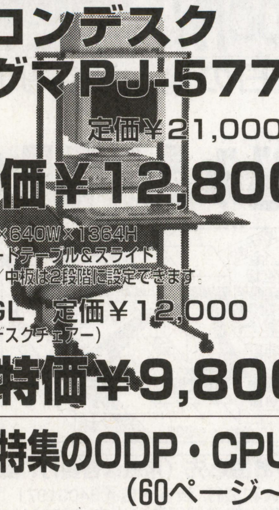
人気ゲームパック3 98	定価
下級生	¥9,800
Pia キャロットへようこそ	¥7,800
PILcaSEX(ピルケース)	¥5,500

カラーインクジェットプリンタ ケーブルセット	
EPSON MJ-510C	¥39,800

※さらに追加の場合はどれでも1パック¥22,800均一です。

あれば便利なこんなもの!!

パソコンデスク シグマPJ-577

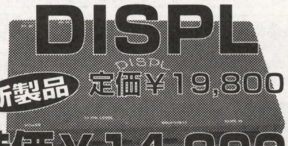


定価¥21,000
特価¥12,800
サイズ 740D×640W×1364H
スライドキーボードテーブル&スライドマウステーブル／中板は2段階設定できます
SG-30GL 定価¥12,000
(パソコンデスクチェアー)
特価¥9,800

大人気!! スキャンコンバータ XRGB-1

定価¥26,800
特価¥22,800
● ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン(15KHz/31KHz)に
※DISPLは31KHzのみ
● SFC、プレイステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

電波新聞社 DISPL



新製品 定価¥19,800
特価¥14,800

98用フルキーボード
お持ちのデスクトップパソコンの予備に、ノートパソコンにぴったり

特価 ¥8,400

⇦本誌特集のODP・CPUアクセラレータ最新情報のコーナーもあわせてご覧下さい。
(60ページ～63ページ)

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

6 下取りのページ

新品買うなら下取りがお得

**中古買取りの
日本マイコン流通センター
だからできるこのセール。**

*WINDOWS95にチョット
乗り遅れてしまったあなた。*

それは
このセールを待っていたに違いない!!

NEC PC-9821V13/S5 (C3/D3)

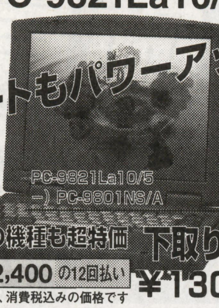
最新機種がこのお値段

PC-9821V13/S5 (C3/D3) 定価 ¥298,000
−) PC-9801BA+CRT 下取り

その他の機種も超特価 下取り差額 ¥178,000

月々¥17,000の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

NEC PC-9821La10/5



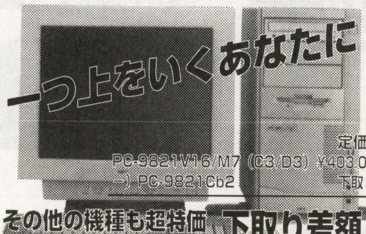
ノートもパワーアップ

PC-9821La10/5 定価 ¥328,000
−) PC-9801NS/A 下取り

その他の機種も超特価 下取り差額 ¥130,000

月々¥12,400の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

NEC PC-9821V16/M7 (C3/D3)



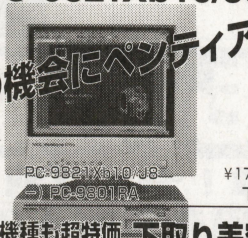
一つ上をいくあなたに

PC-9821V16/M7 (C3/D3) 定価 ¥403,000
−) PC-9821Cb2 下取り

その他の機種も超特価 下取り差額 ¥231,000

月々¥22,100の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

NEC PC-9821Xb10/J8



この機会にペンティアム

PC-9821Xb10/J8 定価 ¥1738,000
−) PC-9801RA 下取り

その他の機種も超特価 下取り差額 ¥110,000

月々¥10,500の12回払い
クレジット表は、消費税込みの価格です

**PC-9821 Vシリーズ
PC-9821 Nシリーズ
PC-9821 Cシリーズは、
特に高価下取り致します。
5inchモデルもOK!!
DOS/Vパソコン大歓迎!!
中古商品への下取り
交換もOK!**

下取り差額の一例

ご注文頂く商品は現行モデルなら
すべてOKです。価格はお電話にて…

下取機種 ＼ お買上げ機種	PC-9821V13/S5	PC-9821V16/M7	PC-9821V20/M7	FMV-DeskPowerSP27	FMV-DeskPowerTS27	FMV-TOWNS H2
PC-9801RA2(CRTセット)	¥191,000	¥262,000	¥327,000	¥208,000	¥251,000	¥211,000
PC-9801FA2(CRTセット)	¥184,000	¥255,000	¥320,000	¥201,000	¥244,000	¥204,000
PC-9801BA2(CRTセット)	¥178,000	¥249,000	¥314,000	¥195,000	¥238,000	¥198,000
PC-9821Xe10(CRTセット)	¥171,000	¥242,000	¥307,000	¥188,000	¥231,000	¥191,000
FM-TOWNSⅡME20(CRTセット)	¥169,000	¥240,000	¥305,000	¥186,000	¥229,000	¥189,000
FM-TOWNSⅡMX20(CRTセット)	¥167,000	¥238,000	¥303,000	¥184,000	¥227,000	¥187,000
FM-TOWNSⅡHA20(CRTセット)	¥160,000	¥231,000	¥296,000	¥177,000	¥220,000	¥180,000
FM-TOWNSⅡHB20(CRTセット)	¥156,000	¥227,000	¥292,000	¥173,000	¥216,000	¥176,000
FM-TOWNSⅡHC53(CRTセット)	¥153,000	¥224,000	¥289,000	¥170,000	¥213,000	¥173,000
FM-TOWNSⅡfresh(CRTセット)	¥171,000	¥242,000	¥307,000	¥188,000	¥231,000	¥191,000

お知らせ 誠に勝手ながら11月10日(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

**カードの利用も
全国OK!!**

オリコ JCB VISA UC DC 日本信販

**月々¥3,000
からの
クレジット**

**どんな時でも
安心!!
総合保険付**

永久買取保証
当社でお求めの品は
いつでも高価にて
買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

**代金引換配送
も可能
お電話1本で
即、お届け!!**
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

**パソコン
なんでも下取中**
あなたのお手元の
パソコン・ファミコン
周辺機器など
高価下取します。
お気軽に
お問合せ下さい。

**渋谷店
店頭にて
中古ゲームソフト
480円より**

※誠に勝手ながら11/10(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともにお休みさせて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み

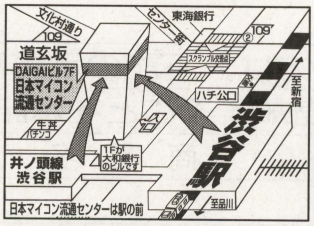
受付時間 AM10:00〜PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●お振込先(用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

中古通販発祥の地 **日本マイコン流通センター**

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、DOS/V、FMタウンズ、HDD、CD-ドライブ、ゲームソフト
特に高く買います。

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

いらないモノは売っちゃって年末の新作に備えよう!!

※誠に勝手ながら11/10(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともお休みさせて頂きます。

あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告1ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

ゲームソフトも高価買取り中!!

こんなに簡単！タイプ別、申込方法

下記の申込書をご記入のうえ……

- 買い替えの方：買い換え希望の商品を記入して下さい。
- お売りになりたい方（ハード）：ソフトや周辺機器もいっしょに送ってください。
- お売りになりたい方（ソフト）：「パソコン用（WINDOWS大歓迎」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

下記の申込書と一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
(株) 日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455**（代）
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

- 買い替えの方：検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。
- お売りになりたい方：検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

キリトリ線

《買取申込書》

年　月　日　**日本マイコン流通センター 御中**

下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。

フリガナ		生年月日	電話番号
氏名	印	昭和・平成　年　月　日生（　才）	（　　）　ー
住所	〒		

※18才未満の方は、下記の承諾書を保護者の方に記入してもらって下さい。

下記の品物を売却することを承諾いたします。	保護者氏名　印

メーカー	商品名	メーカー	商品名

★上記の申込み方法をみて、ご記入のうえ商品と共にお送り下さい。 ★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。

通信販売でも購入できます。(消費税、送料サービス) ●ソフト購入(5,000円以上)の場合、商品が届いたときに代金をお支払いする便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入(予約)できます。申し込むときに、商品名、機種、メディア、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入して下さい。●現金書留、郵便振込、クレジットカード（UC.VISA.マスター.JCB）でも購入できます。

申込先：日本ファルコム（株） 通信販売係
TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金（祭日は除く）午前9:00～午後5:30
FAX.0425-28-2714 受付 :24時間 e-mail nihon@falcom.com 受付: 24時間

NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

定価500円(本体485円) 雑誌18361-12 T1018361120502

第十五巻第十二号通巻一七四号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九六年十一月二十五日印刷 一九九六年十二月一日発行

電波新聞社㈱ 〒141東京都品川区東五反田一-十一-十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'96

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

12

パソコンでつくるオリジナル・コレクション

●年賀状●顔写真入り名刺●ホームページ●Tシャツ

とじ込み付録

すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる！全356本の新作情報と売れ筋情報が満載！

電波新聞社